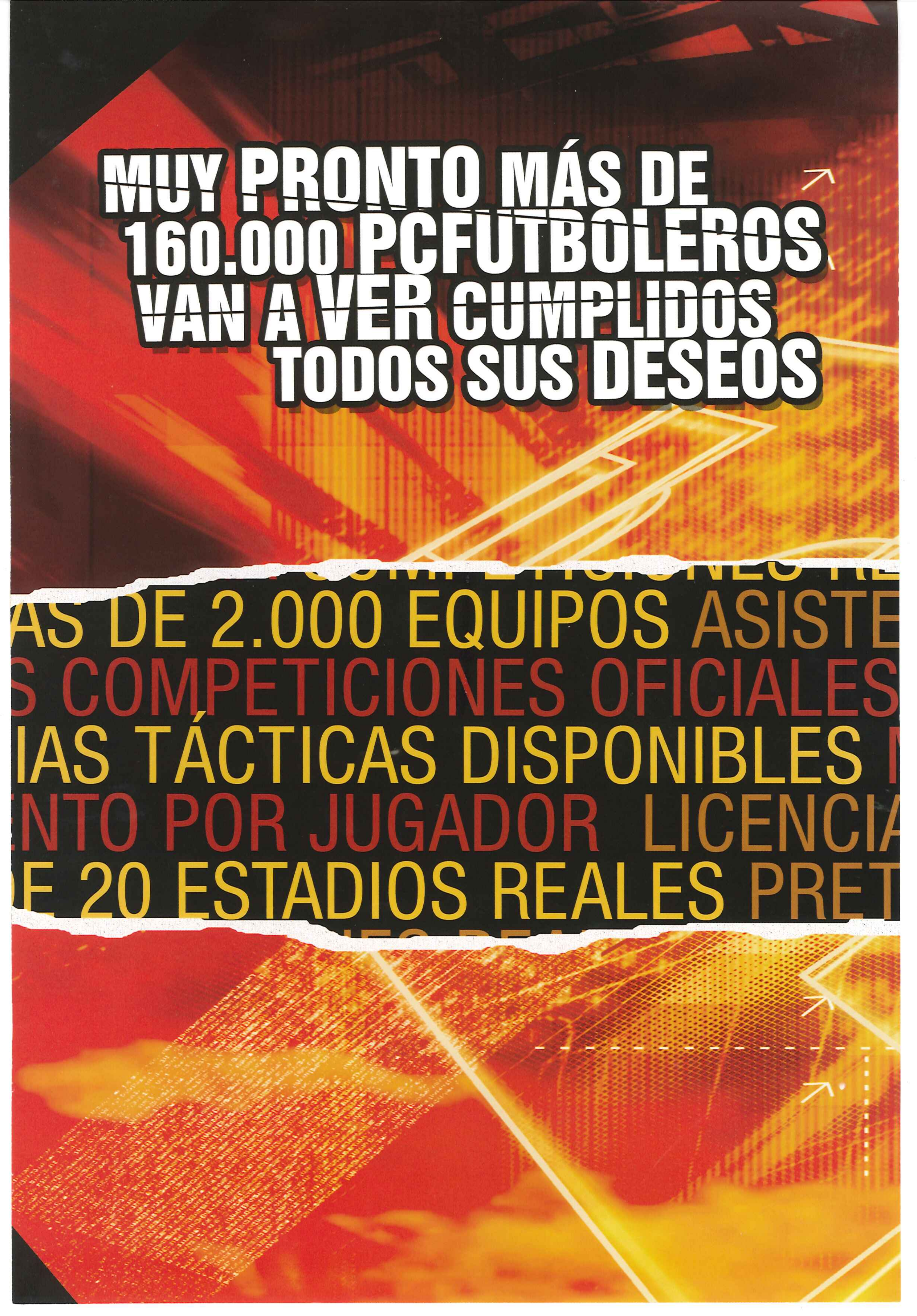
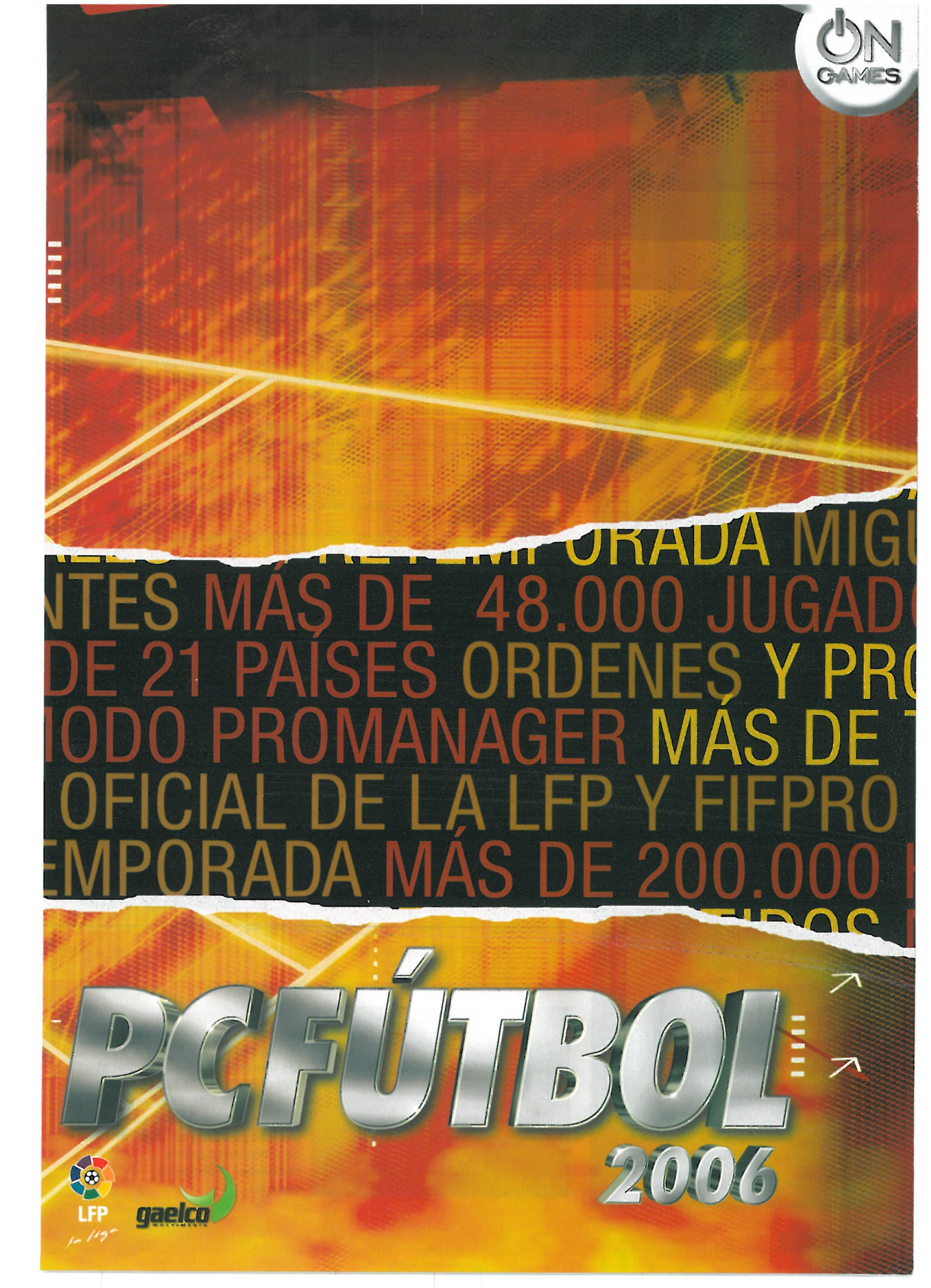


SÓLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: BLOODRAYNE + DEMOS, PARCHES...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 7
PC LIFE
DE JUEGOS
ESPECIAL FÚTBOL
ANÁLISIS
FIFA 06
AVANCE
PRO EVOLUTION SOCCER 5
FOOTBALL MANAGER 2006
TOTAL CLUB MANAGER 06
AVANCE
THE MATRIX
PATH OF NEO
En la piel del Elegido
AGE OF EMPIRES III
Un nuevo mundo
ANÁLISIS
FAHRENHEIT
Aventura de cine
BLACK & WHITE 2
El juego de los dioses
NÚMERO 7 ESPAÑA 3,95 EUROS
50007
421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS The Elder Scrolls IV: Oblivion • MotoGP 3 • Fallen Lords • Serious Sam II
Dungeon Siege II • Conflict: Global Storm • Fable • Vietcong 2 • Total Overdose...


MUY PRONTO MÁS DE
160.000 PCFUTBOLEROS
VAN A VER CUMPLIDOS
TODOS SUS DESEOS
AS DE 2.000 EQUIPOS ASISTE
S COMPETICIONES OFICIALES
IAS TÁCTICAS DISPONIBLES
NTO POR JUGADOR LICENCIA
E 20 ESTADIOS REALES PRET


ON GAMES
ORADA
NTES MÁS DE 48.000 JUGAD
DE 21 PAÍSES ORDENES Y PR
MODO PROMANAGER MÁS DE
OFICIAL DE LA LFP Y FIFPRO
EMPORADA MÁS DE 200.000
PCFÚTBOL
2006
LFP
gaelco



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M. A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas y S. Sánchez.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Alexandre Foix y Didac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

ARRIESGARSE ES FUTURO

Los ciclos vitales sólo tienen una dirección: hacia delante. Ya no se trata de ser más o menos progresistas. Cualquier avance implica un riesgo. De lo contrario, podríamos volver a la época medieval y repetir la misma sopa con un ligero cambio de condimentos. Al principio, teníamos poco más que *Pac-Man*, o sea sopa juliana. Si en el lapso de tiempo en que llegó *Mad Mix Game* de TopoSoft, no hubiesen surgido apuestas en su día revolucionarias como *Dragon's Lair* o un olvidadísimo *Terramex*, ahora estaríamos degustando sabrosas sopas con tropezones cada vez más refinados. Sí, muy ricas, pero no dejarían de ser sopas.

Por eso nos alegramos siempre que aparece un título arriesgado, de esos que aparcan los moldes a un lado e inician un nuevo camino. Es el caso de *Fahrenheit*, que llega justo a tiempo para revitalizar un género, el de las aventuras, que apenas tiene pulso. Su esperanzadora irrupción puede servir para acallar a los que siempre sustentan que cualquier tiempo pasado fue mejor. Ojalá triunfe para que otros desarrolladores pierdan el miedo de una vez por todas a ir más allá de las recetas de la abuela para crear entretenimiento y, por inercia, que la alegría de los fans de las aventuras se contagie entre todos aquellos que creen que el surtidor de las ideas anda más seco que un bocata de polvorones.

Fahrenheit es un juego sobresaliente, valiente y bien definido como pocos. Sería una pena que no se le diera una oportunidad por culpa de etiquetas como "otra aventura gráfica", "demasiado raro" o incluso prejuicios del calibre de "seguro que es muy complicado". Nada de esto le hace justicia. En su caso la originalidad no está reñida con la accesibilidad.

Nuestra apuesta está hecha. Se llama *Fahrenheit*. Y es que siempre nos encontrarás del lado de los títulos que atesoren calidad y riesgo.

Redacción

En portada

FÚTBOL EN ACCIÓN

Los estás esperando desde antes de las vacaciones. Ya llegan los más futboleros, esos juegos que te hacen olvidarte de todo menos del partido del domingo. Repasamos lo más destacado de la temporada que acaba de arrancar. Los mejores simuladores y mánagers de fútbol que puedas imaginar. **22**



FAHRENHEIT

Los primeras sospechas eran ciertas. El reino de las aventuras tiene un más que interesante aspirante al trono. No le faltan ingredientes: una jugabilidad envolvente con estética cinematográfica, emociones fuertes y una originalidad a prueba de comparaciones. **66**



BLACK & WHITE 2



En realidad, más que ser un héroe, lo que te encantaría sería convertirte en un dios. Imagínate hacer lo que te venga en gana en un mundo a tus pies. Ya en el primer *Black & White* llegaste a rozar una experiencia que en esta secuela pretende llegar al firmamento de los videojuegos. **70**

CONTENIDOS

ZONA α

Entre dos tierras... y media

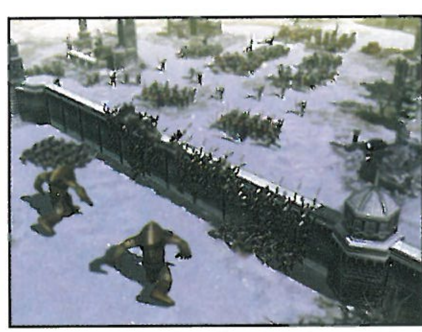
El Señor de los Anillos: La batalla por la Tierra Media II ESTRATEGIA

No saldrá al mercado hasta febrero de 2006, pero ya conocemos algunos detalles de la secuela de *La batalla por la Tierra Media*. Sabemos que EA ha alcanzado un acuerdo para poder basarse también en la obra literaria de Tolkien. Hasta el momento sólo podían adaptar las tres películas de Peter Jackson, que como es natural no abordaban todo el universo de Tolkien.

Mike Verdu, productor del juego, afirma que gracias a los nuevos derechos están desarrollando un juego "más profundo, más rico y más amplio, con nuevas razas, lugares, héroes y batallas fantásticas extraídas de los libros y de los films".

En total, contaremos con seis razas distintas, por lo que goblins, enanos y elfos se añaden a los que ya conocíamos. Además, se unen a la fiesta nuevos héroes como Arwen, Elrond y Galadriel (de la versión cinematográfica) y Glorfindel y el rey Dain (de la obra literaria). La novedad más espectacular es sin duda la posibilidad de crear nuestro propio héroe y llevarlo a la escena multijugador.

En cuanto a las facciones, habrá unidades nuevas para todos los gustos. Desde EA se han esforzado en que controlarlas sea mucho más sencillo. Así, las distintas facciones se colocarán de forma racional e intuitiva y con un solo clic de ratón podremos variar su disposición. También destacarán la inclusión de unidades navales y la libertad a la hora de levantar edificaciones.



Los asedios a las fortalezas serán simplemente espectaculares.

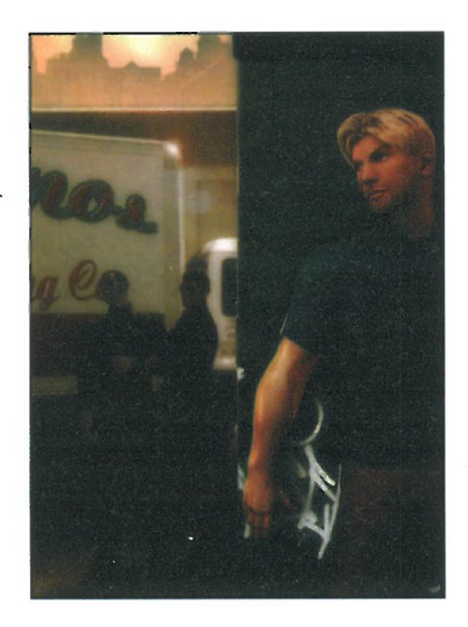
Seguiremos de cerca las evoluciones de este juego que no se va a contentar con vivir de las rentas de la excelente primera entrega.



Con ciudades así, la calidad gráfica dará mucho que hablar.



Una grata sorpresa: la irrupción en escena de unidades navales.



Saga de ida y vuelta

Broken Sword 4 AVENTURAS

A Charles Cecil y al resto de los desarrolladores de Revolution Software se les acumula el trabajo. A la ya anunciada continuación de *Beneath a Steel Sky*, prevista para 2006, hay que sumar ahora la cuarta entrega de la popularísima saga aventurera *Broken Sword*. En palabras del señor Cecil, "*Broken Sword* se diseñó originalmente como una trilogía con *El sueño del dragón* como capítulo final. La petición de los fans de otro juego de la saga ha sido abrumadora".

Los únicos detalles que se conocen acerca *Broken Sword 4* tienen que ver con su trama: "Una aventura en la que nuestro héroe, George Stobbart, caerá enamorado de una hermosa y misteriosa mujer cuya desaparición le conducirá a la búsqueda desesperada de un poderoso artefacto que otorga a su poseedor malévolos poderes. Desafortunadamente para George, parece que el mundo le necesita una vez más". No será hasta la próxima primavera que disfrutaremos de *Broken Sword 4*.

EXCLUSIVA MUNDIAL:

AHORA EL DEPORTE REY ES GRANDIOSO

FIFA06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES

FIFA 06 ha hecho temblar los cimientos del fútbol dejando atrás las situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que cualquier acción ocurra sobre el terreno de juego. El control del jugador es totalmente manual, sin ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grande: una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tú quien decide la trayectoria de cada pase y no la cpu.

MAYOR INTELIGENCIA

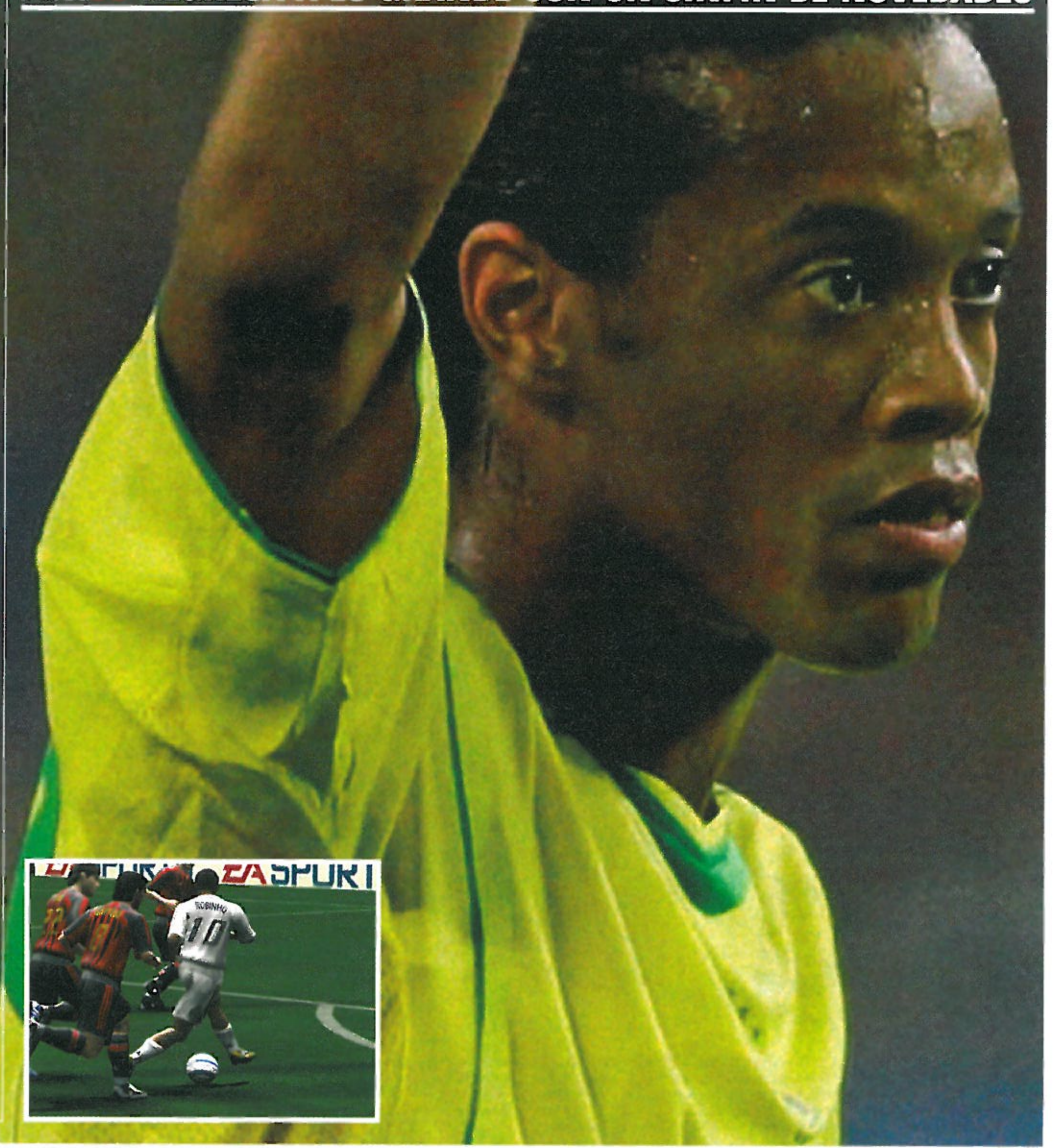
La inteligencia artificial desarrollada para este juego incluye el factor "compenetración", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus pases en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

CADA PARTIDO ES ÚNICO

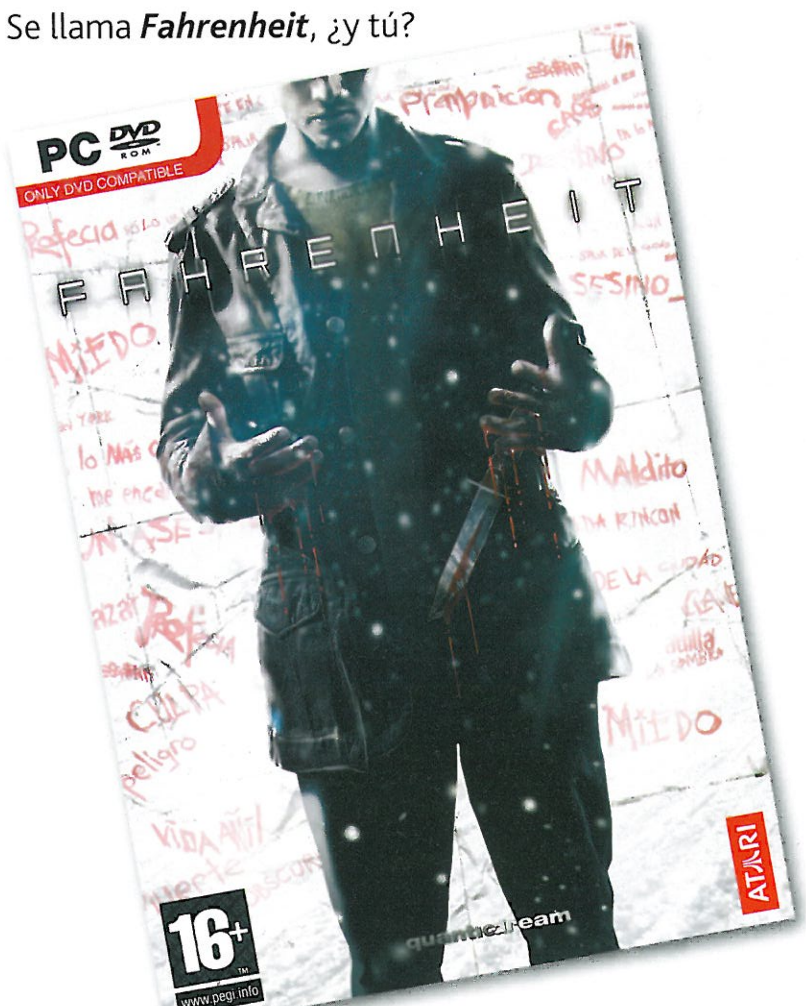
Cada acción es aleatoria, así que no habrá dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estarán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcado por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria.
Es momento de disfrutar de la belleza del deporte rey, FIFA 06 se limita ahora a ofrecer fútbol puro en esencia y realismo.





CONCURSO FAHRENHEIT

En realidad te gusta **pasar miedo**. Te apasiona sumergirte en una historia oscura con resortes de originalidad que te haga **estremecer**. Lo sabemos y por eso sorteamos quince unidades de **la mejor aventura gráfica** que puedas imaginar. Se llama ***Fahrenheit***, ¿y tú?





ATARI

¿Cómo se llama el hermano del protagonista, Lucas Kane?

☐ Michael Caine ☐ Ciudadano Kane ☐ Markus Kane

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso *Fahrenheit*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de noviembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de diciembre.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

P. Berruezo

CONTRA LA CORRIENTE

Cuestión de gustos

La originalidad es quizás el gran caballo de batalla de aquellos a quienes nos gustaría que la industria del videojuego se olvidara momentáneamente de cheques obscenos, de especificaciones técnicas monstruosas y de títulos con algún dígito detrás. Quienes llevamos jugando desde antes de la infausta Playstation Generation recordamos tiempos en los que abundaban las ideas extravagantes, los argumentos enloquecidos y la diversión por encima de la técnica.

Próximamente, enfrentados en cierto sentido a esos juegos que mueven zillones de polígonos por microsegundo, vamos a presenciar el estreno de dos títulos a los que, particularmente, les tengo muchas ganas: *Stubbs the Zombie* y *Bad Day L.A.* Del primero ya se habló por aquí: el jugador controla a un zombi. Del segundo, previsto para principios del 2006, comienza a hablarse: damos vida a un indigente que contempla cómo Los Ángeles se desmorona a causa de catástrofes naturales mientras recibe ataques de todo tipo. El único modo de salvar la ciudad es echar mano del ingenio del protagonista, que goza de una preparación física muy limitadita.

Lo más arrebatador de estos conceptos es que no se trata de juegos que inventen un género nuevo desde cero. Simplemente, pervierten los que ya conocemos transformando su base: los personajes. Así empiezan los cambios revolucionarios, y con un poco de suerte habrá hueco para más juegos así (puñeteros, modestos y desafiantes) en el futuro. Otros seguramente se conformarán con la llegada de *Gears of War*.

Conducción al límite

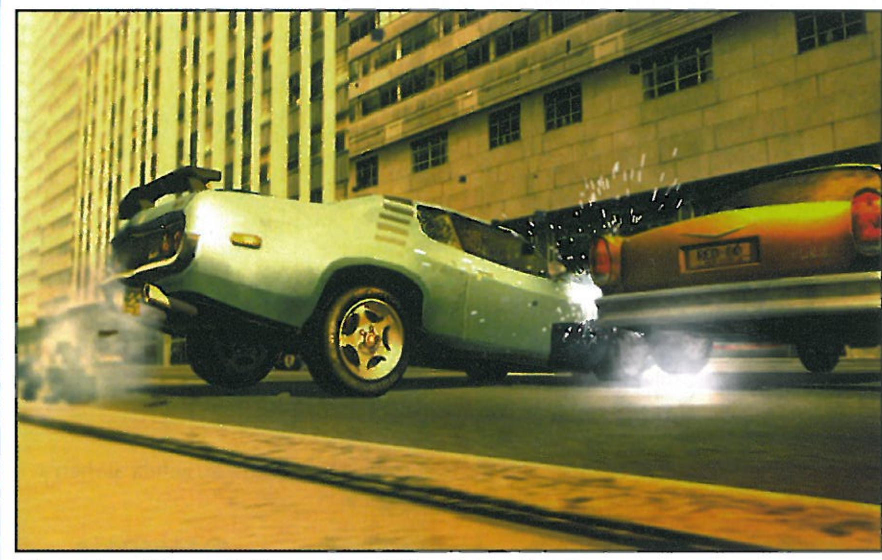
Driver: Parallel Lines ACCIÓN

La compañía francesa Atari aprovechó la última edición de la Games Convention para difundir los primeros detalles de la cuarta entrega de la saga *Driver*. Se subtitulará *Parallel Lines* y su desarrollo correrá a cargo de Reflections (los padres originales de la criatura). Aunque de momento sólo ha sido anunciado para las consolas PS2 y Xbox, todo hace pensar que también aparecerá para PC. Eso sí, algo más tarde.

Sitúate: Nueva York, años 70. El protagonista es "The Kid", un joven criminal de dieciocho años. *Parallel Lines* intentará subsanar todos aquellos horrores que hicieron de *Driv3r* un juego decepcionante. Las misiones motorizadas abarcarán un 80 por ciento del juego, se incluirá un modo online para ocho jugadores y la linealidad brillará por su ausencia. De hecho, el jugador podrá abandonar siempre que quiera la trama principal para hacer de las suyas por la ciudad.



La cuarta entrega tratará de evitarnos aquellas tediosas misiones a pie de *Driv3r*.



El aspecto gráfico seguirá las pautas estéticas de los años 70.

Secuela de culto

Karma AVENTURAS

Tras el nombre de *Karma* se esconde la segunda entrega del muy aplaudido y poco comprado *The Nomad Soul*. El único detalle que ha trascendido acerca del título de Quantic Dream es que utilizará un sistema de proceso de cálculos físicos conocido como PhysX Processo. El objetivo es dotar a los entornos tridimensionales de un grado de interactividad y de realismo nunca antes visto en un videojuego. *Karma* aparecerá a lo largo del próximo año.



Los juegos de Quantic Dream son toda una garantía de singularidad e inventiva.

ZONA α

Abajo el Régimen

Just Cause ACCIÓN

Avalanche Studios está preparando *Just Cause*, título que retoma los esquemas de la saga *GTA*, pero sustituyendo al maleante de turno por un agente de la CIA, Rico Rodríguez, especializado en derrocar regímenes corruptos. En esta ocasión, su objetivo será la isla de San Esperito, que ofrecerá al jugador un entorno de 1.024 kilómetros cuadrados, repletos de detalle, en los que moverse con total libertad.

Para conseguir su misión, Rico podrá escoger el camino que prefiera, ya sea establecer alianzas, organizar una rebelión o enfrentar a las distintas facciones, pudiendo moverse por tierra, mar y aire, gracias a un amplio elenco de vehículos. Seguramente podremos disfrutarlo a principios de 2006.



Todo parecido con *GTA* es pura coincidencia.

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	F.E.A.R.	Acción	Octubre 2005
2	Call of Duty 2	Acción	Noviembre 2005
3	Neverwinter Nights 2	Rol	Primavera 2006
4	Age of Empires III	Estrategia	Noviembre 2005
5	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo 2006
6	Spore	Estrategia	2006
7	Quake IV	Acción	Octubre 2005
8	Company of Heroes	Estrategia	Marzo 2006
9	ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II	Estrategia	Febrero 2006
10	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11	Alan Wake	Acción	Por determinar
12	Civilization IV	Estrategia	Noviembre 2005
13	STALKER	Acción	Febrero 2006
14	Dreamfall	Aventuras	Por determinar
15	Prey	Acción	2006

EN POCAS PALABRAS

Paraíso criminal

Mediante una escueta nota de prensa colgada en su página oficial (www.media-mobsters.com), los responsables de Sirius Games han anunciado el desarrollo de *Paradise City*, secuela de *Gangland* y que al igual que su predecesor ofrecerá estrategia y rol ambientados en el oscuro mundo de la mafia.



Los autos locos

Con un nombre como el de *Crashday* no hay que tener mucha imaginación para adivinar lo que nos aguarda en este título desarrollado por Moonbyte Studios: colisiones, velocidades estratosféricas, saltos acrobáticos y un montón de chatarra voladora. *Crashday* llegará a principios del año que viene de la mano de Atari.



Medievo mágico

La desarrolladora 10Tacle Studios ha presentado su más ambicioso título, *Elveon*, un juego de acción ambientado en un entorno mágico-medieval que recuerda a *El Señor de los Anillos* y que hará uso del potentísimo motor grafico Unreal Engine 3. Encontrarás más infomación sobre el proyecto en www.elveon.com.



Ojo por ojo

Sus creadores lo definen como "un thriller moderno acerca de las dimensiones psicológicas de la violencia". Se titula *Overclocked: A Story about Violence* y aparecerá a lo largo de 2007. Lo desarrolla la compañía teutona House of Tales y será una aventura gráfica de apuntar y pulsar dotada de una "técnica de narración innovadora".

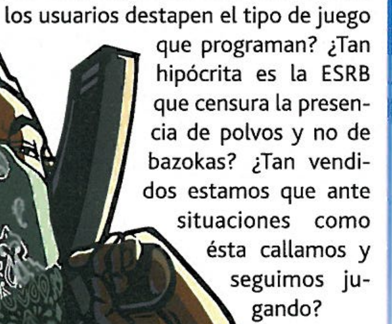
ZONA β

LLUVIA ÁCIDA — J. RIPOLL

Rockstar en bolas

Esta columna va a ofender a alguien porque la escribe alguien ofendido que sí cree en eso de la reciprocidad del estado anímico. Así pues, queda hecha la advertencia. A continuación, avisado quedas, unas líneas para expresar el asqueo que me provoca la doble moral de algunos. Y no, esta vez no recibirán los presentadores de telediarios, los presidentes de alguna ONG o el grupo de psicólogos de tu barriada, sino la gente de la industria. Sí, ese grupo de personas que son bien conscientes de que llevan años vendiendo a niños juegos de adultos. Lo camuflan con etiquetas, encubren las portadas o simplemente pintan la sangre de verde. Da igual. La violencia está allí. El mensaje no cambia. Vas a un cybercafé y ves a veinte chavales que pasan la tarde a base de tiros virtuales. Pero ah, cuando cambiamos semen por sangre, las alarmas suenan hasta en las oficinas de esos rebeldes de quita y pon llamados Rockstar.

Todo empezó cuando un hacker holandés hizo público un mod (Hot coffe) que permitía el acceso a las escenas más subidas de tono de *Grand Theft Auto: San Andreas*. No inventaba nada, el sexo estaba allí. Pero la noticia hizo que la ESRB (Agencia de clasificación norteamericana) prohibiera la compra a todo menor de edad. Quizá temiendo que sus cuentas corrientes abandonaran la hipertrofia, Rockstar obligó a retirar el mod y anunció que los modders nada tendrán que hacer en los próximos *GTA* y derivados. ¿Tanto miedo tienen a que los usuarios destapen el tipo de juego que programan? ¿Tan hipócrita es la ESRB que censura la presencia de polvos y no de bazokas? ¿Tan vendidos estamos que ante situaciones como ésta callamos y seguimos jugando?





Terror ciberpunk

Quake 4 — ACCIÓN

Es oficial: a finales de septiembre habrá demo de *Quake 4*. De esta forma, los jugadores indecisos podrán juzgar por sí mismos la obra de Raven Software antes de que su criatura adorne las estanterías a finales de octubre.

Entre tanto, los más impacientes pueden visitar la página oficial del juego (www.quake4game.com), que, semana tras semana, va ganando en contenido e interés. Además de descargar el impresionante video presentado en la última edición de la E3, es posible deleitar la vista con numerosas capturas y arte gráfico, leer acerca de la trama o enterarse de las últimas noticias relacionadas con tan prometedor videojuego.

Quake 4 aspira a ser todo aquello que *Doom 3* no logró alcanzar. Partiendo del mismo motor gráfico y de una ambientación ciberpunk-gótica terrorífica similar, los desarrolladores de Raven están dando forma a un título que potenciará el juego en equipo (será posible dar ordenes al resto de unidades), la interactividad con el entorno (habrá vehículos) y las habilidades del protagonista (éste podrá instalar mejoras en su cuerpo). Además, abundarán los espacios abiertos donde dar rienda suelta a batallas tácticas. Asimismo, Raven también ha confirmado que *Quake 4* contará con un modo multijugador similar al de *Quake III: Team Arena*, con los modos Deathmatch, Arena y Capturar la bandera.



Los stroggos seguirán siendo los malos de la función.



***Quake 4* incluirá exteriores y enemigos de tamaño colosal.**

Qué barbaridad

Rome Total War: Barbarian Invasion ■ ESTRATEGIA

Rome Total War: Barbarian Invasion llegará a las tiendas a principios de octubre con árboles tecnológicos más completos, una inteligencia artificial mejorada, 10 nuevas facciones que controlar, nuevas edificaciones y habilidades (como la de nadar), un remodelado mapa de campaña que mostrará los cambios políticos ocurridos y la joya de la corona: batallas nocturnas.



Los bárbaros llegan para quedarse en nuestro PC durante mucho tiempo.

Guerra sinfónica

Call of Duty 2 ■ ACCIÓN

Greame Revell, reputadísimo compositor en cuyo currículo figuran las bandas sonoras de films como *Sin City* o *El Cuervo*, firmará la banda sonora de *Call of Duty 2*. El trabajo de Revell siempre se ha caracterizado por su perfecta mezcla de música tradicional con música clásica y poderosos coros vocales. *Call of Duty 2* aparecerá a principios de noviembre.



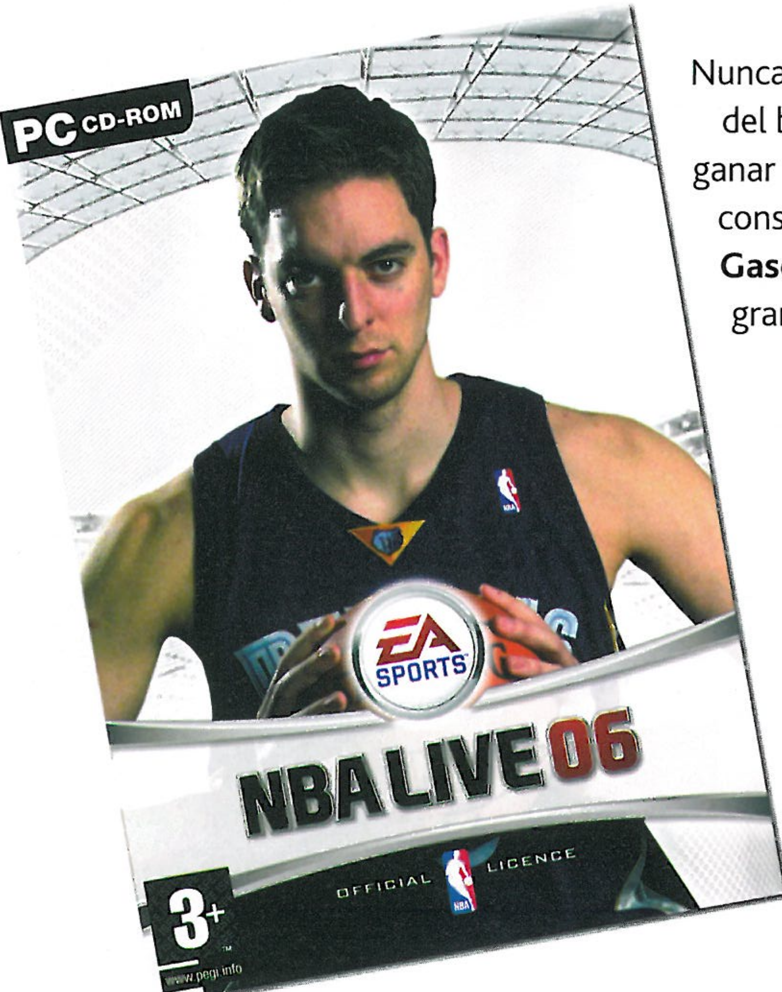
***Call of Duty 2* no tendrá nada que envidiar a una producción de Hollywood.**

CONCURSO

NBA LIVE 06

OFFICIAL LICENSE





Nunca estarás tan cerca de tocar **las estrellas**. Las del baloncesto, claro. No te podemos ayudar a ganar unos centímetros de más, pero sí que puedes conseguir por la cara una **camiseta firmada por Gasol** y el juego ***NBA Live 06***. Y si no te llevas el gran premio, también optarás al sorteo de otras quince copias del juego.



EA SPORTS

¿Cuál de estos equipos no forma parte de la NBA?

☐ Utah Jazz ☐ Akasvayu Girona ☐ Toronto Raptors

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

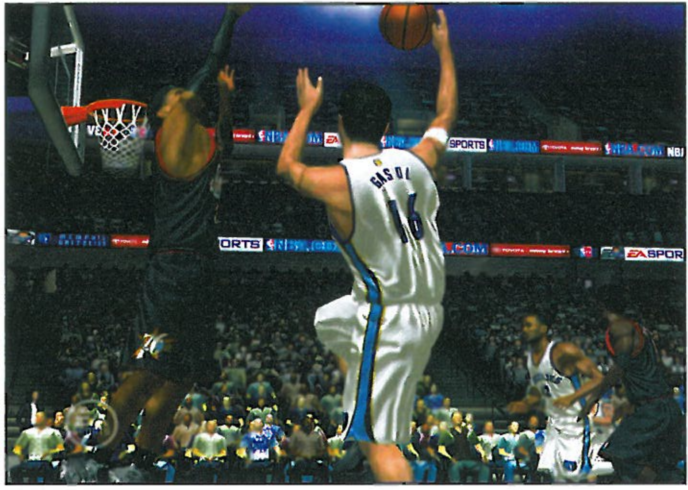
• Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso *NBA LIVE 06*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de noviembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de diciembre.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

¡Canasta!

NBA Live 06 DEPORTES

Electronic Arts sigue despuntando a la hora de llevar las canchas de baloncesto a los PC, ya que su nueva edición de la saga *NBA Live* promete muchas y muy jugosas novedades. Quizá la más destacada sea la nueva evolución del Control Freestyle que sus desarrolladores han bautizado como "Freestyle Superstars", y que otorga a cada uno de los jugadores de la liga sus características reales, haciendo que destaquen en un tipo de jugadas más que en otras. Por ejemplo, los más "chupones" exhibirán su dominio del balón y los "stoppers" brillarán en todas las jugadas defensivas. Además, EA ha mejorado el sistema de transiciones, incluyendo un estilo de juego más físico, con más colisiones y mates.

El nuevo motor gráfico reproducirá de forma más detallada que nunca a los jugadores reales, sobre todo en cuanto a sus movimientos. Y, cómo no, cuando *NBA Live 06* llegue a las tiendas dentro de unos días contará de nuevo con los comentarios del especialista en el tema de Digital Plus, Sixto Serrano, que usará su buen hacer para darle mucha más emoción a cada partida.



No faltará Pau Gasol, el único español que ha triunfado en la NBA.

Ganadores de concursos

BATTLEFIELD 2: Ricardo Bote, Solana de los Barros (Badajoz) • Manuel González, Nerja (Málaga) • Jesús Gallardo, Sevilla • Jorge J. Galiano, Utebo (Zaragoza) • María Esther Ruiz, Iznalloz (Granada).

CAMPUS PARTY: Ángel Martínez, Castelló • Iker Pieroca, Vitoria • Martín Santamadrid, Barcelona • Daniel Estrela, València • José Fernández, Terrassa (Barcelona) • Manuel Alcayna, València • David López, Lugo • Alejandro Martí, Vila-real (Castelló) • Adrián Santolla, Madrid • Pascual Martí, Castelló.

CONCURSO WORMS 4: MAYHEM: Andrés Ibáñez, Allmussafes (València) • Gabriel T. Gutiérrez, El Calero Telde (Las Palmas) • Mª Carmen Romero, La Vall d'Uxó (Castelló) • Leonor García, Villibañe (León) • Cosme Domínguez, Vigo (Pontevedra) • Salvador Mansilla, Daimiel (Ciudad Real) • David Martínez, Buñol (València) • Vicent Tormo, Benigàmin (València) • Abel Sepúlveda, Alhaurín de la Torre (Málaga) • Iván Sánchez, Rus (Jaén) • Damián Romero, Corralejo-Fuerteventura (Las Palmas) • Cristian Ponce, Iurreta (Bizkaia) • Alexamaru Pastor, Sagunto (València) • Pedro Antonio López, Marratxi, Palma de Mallorca (Baleares) • Carmelo Ángel López, Getafe (Madrid) • Daniel de la Hoz, Heruelo (Cantabria) • Bautista Vallejo, Socuéllamos (Ciudad Real) • Manuel Romero, Montellano (Sevilla) • Adrián Josanu, Maliaño (Cantabria) • Rubén Ruiz, Puente Tocinos (Murcia).

CONCURSO PORT ROYALE 2: Emilio Soto, Esplugues de Llobregat (Barcelona) • Carina Álvarez, A Valenzá (Ourense) • Roberto Ayoub, Valladolid • José Manuel Bartolomé, Bilbao (Vizcaya) • Manuel González, Valdemoro (Madrid) • Fermín Gómez, Sevilla • Antonio Lentisco, Almería • Oriol Roigé, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) • Adrián Pomar, Palma de Mallorca (Baleares) • Antonio Polanco, Vilanova i La Geltrú (Barcelona) • Iñaki Carrasco, Barakaldo (Bizkaia) • Víctor González, Almenar (Lleida) • José Antonio Teruel, Villanueva del Arzobispo (Jaén) • Iván Cabezas, Madrid • Óscar Paredes, Vilalba (Lugo) • Francisco José Bueno, Vigo (Pontevedra) • Juan José Olivares, Morro Jable (Fuerteventura) • José María Vázquez, Caldas de Reyes (Pontevedra) • Víctor Estévez, Gijón (Asturias) • Leandro Javier Ríos, Pilar de la Horadada (Alicante) • Javier Alexis Bernal, Badajoz • Julio Montero, Moncada (València) • Orestes Andino, Villarcayo (Burgos) • Eva Mª Rubio, Mislata (València) • Alejandro Graña, Vigo.

PC CONFIDENTIAL

O. GARCIA

Dinero llama a dinero

Electronic Arts, la distribuidora líder en el mercado de los videojuegos, anunciaba el mes pasado que ha alcanzado un acuerdo con la compañía Valve para distribuir sus juegos por todo el mundo. ¿Y qué juegos tiene Valve? *Half-Life* y su secuela. Y le basta y le sobra con esto. Porque además, del primer *Half-Life*, el huevo primigenio, salieron casi sin quererlo dos mods que han acabado transformándose en producto comercial (*Counter Strike* y *Day of Defeat*). Así que juegos, lo que se dice juegos, sólo hay dos.

Entonces, ¿es tan importante esta alianza entre una editora multiplataforma y una desarrolladora unidimensional? Pues no tanto. Básicamente, lo único que garantiza es que seguirá habiendo *Half-Life 3*, *4* y *5* mientras la cosa sea rentable. Bienvenida sea la innovación. Con un poco de suerte, si *Counter Strike* no acaba por hundirse en la fosa que *Battlefield* y tantos otros le están cavando, incluso puede que tengamos un *Counter Strike 2*, *3*, *4* y hasta *5*.

Un momento de atención. ¿Es necesario darle más capacidad de distribución, más bombo y platillo a un juego que ya es superventas sólo con respirar? ¿De qué sirve que el pez grande se alíe con otro mayor? ¿Para potenciar un producto o para que entre ambos se coman la poca originalidad que pueda quedar entre los creadores de videojuegos? De hecho, tal vez habría que empezar por no utilizar tan alegremente términos que les quedan demasiado grandes a algunos y referirnos, de ahora en adelante, a fabricantes de videojuegos. Con todo el respeto para los fabricantes.



Trepa sin parar

Ultimate Spider-Man ACCIÓN

Cuando Marvel lanzó su línea "Ultimate", centrada en los orígenes de sus superhéroes, no imaginaba que la única que aguantaría el tirón sería *Ultimate Spider-Man*. De hecho, hoy en día es uno de los títulos más populares del personaje arácnido. Es por eso que Activision ha decidido versionar esta serie contando con la ayuda de sus dos máximos responsables, el guionista Brian Michael Bendis y el dibujante Mark Bagley. Su objetivo: contar una historia completamente nueva protagonizada por el alter ego de Peter Parker... y por uno de sus más celebrados antagonistas, Veneno.

Ambos podrán moverse por total libertad por la ciudad de Nueva York y cada uno lo hará a su particular modo. Spider-Man tirará de agilidad y Veneno, de fuerza bruta. En sus respectivos caminos tendrán que enfrentarse a multitud de enemigos. En ese sentido, Activision promete que el juego mostrará más personajes de los cómics que ninguno antes, siempre, eso sí, desde la perspectiva "Ultimate". Para ilustrar todo esto, los desarrolladores han usado una variante del "cel shading" llamada "3D Comic Inking Technology" que, vistos los resultados conseguidos, dará mucho que hablar. En unas semanas lo constataremos.



Tanto Spider-Man como Rhino son puro universo Ultimate.

Sabor a leyenda

Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Ropero

ACCIÓN/AVENTURAS

El próximo otoño se estrenará el primer episodio de *Las Crónicas de Narnia*, adaptación de la serie de novelas de C.S. Lewis que, no por casualidad, era amigo íntimo de J.R.R. Tolkien. No faltará su versión jugable, que Disney Interactive ha dejado a cargo de Traveller's Tales, y que seguirá fielmente el argumento de la novela. Ésta trata de la lucha entre el león Aslan y la Bruja Blanca. Hace ya 100 años que la malvada hechicera mantiene a Narnia cautiva en un mundo invernal. El poderoso león invoca una profecía para que cuatro niños de nuestro mundo tengan la oportunidad de salvar a Narnia. La aventura está servida.





¿Estás preparado para una cita llena de pasión o prefieres diversión?
PC CD-ROM
Los Sims 2
7+
EA GAMES
PC CD-ROM
Los Sims 2
noctámbulos
12+
EA GAMES
*Requiere Los Sims™ 2 para jugar
Disfruta de una cena romántica para dos en un restaurante de lujo o sal de fiesta con tus amigos por los lugares más fashion de la ciudad. ¿Será una noche para recordar o terminará en un auténtico desastre? La elección es tuya.
¿Cómo jugarías con la vida?
12+
www.pegi.info
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logo EA, EA GAMES, el logo EA GAMES y Los Sims son marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EEUU y/u otros países. Todos derechos reservados. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños. EA™ y EA GAMES™ son marcas de Electronics Arts™.
EA

ZONA β

En otra galaxia

Star Wars: Battlefront II ACCIÓN

Coincidiendo con el lanzamiento en DVD de la última película de la saga galáctica, *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith,* LucasArts va a lanzar en noviembre la secuela de su exitoso *Battlefront*. Además de todo lo que vimos en el primer episodio de la saga, este *Battlefront II* ofrecerá combates espaciales, entornos nunca vistos y directamente extraídos de *La Venganza de los Sith* y, por si fuera poco, la posibilidad de jugar con caballeros Jedi.

Por otra parte, el modo para un jugador de este nuevo episodio se centrará en la épica historia de la Legión 501 de Stormtroopers de Darth Vader, cuyas acciones serán decisivas en el destino de toda la galaxia. Todo un caramelo para los numerosos aficionados a *Star Wars*. Como dice Jim Ward, vicepresidente de marketing de Lucasfilm, se trata de una "fantástica celebración de toda la saga". No faltaremos a la fiesta.



En noviembre tienes una doble cita con el universo *Star Wars*.

Un lujo de coches

World Racing 2 CARRERAS

Los aficionados a las carreras de coches contarán en breve con un nuevo simulador llamado *World Racing 2*. Los artífices, Synetic, ofrecen más de 90 coches diferentes (con un sistema de daños tremendamente detallado) entre 17 marcas distintas, que pueden correr por seis mapas reales que suponen más de seis kilómetros cuadrados.

La moda del *tuning* ha afectado al aspecto de los coches, que es totalmente personalizable. Además, cada vehículo cuenta con una física de conducción tremendamente detallada, basada en cerca de 200 parámetros distintos. También se puede seleccionar la fluidez del tráfico, desde la sobreabundancia de la hora punta a la tranquilidad de las madrugadas. El modo principal de juego ofrecerá, de paso, 100 misiones de conducción diferentes que suponen más de 60 horas de diversión.

En pocas palabras

Una rotunda guía



Poco a poco, EA desvela más detalles de su *Need for Speed: Most Wanted*. Ahora acabamos de saber que han contratado a la modelo y actriz Josie Maran, aparecida en películas como *Van Helsing* o *El Aviador*, para que interprete mediante capturas de movimientos a Mia, la piloto callejera que nos introducirá en el mundo de las carreras clandestinas.

No ha sido mano... ¡Es rugby!

Swordfish Studios está preparando *Rugby Challenge 2006*. Este simulador incluirá tanto los clubs como las selecciones nacionales más importantes, así como la mayoría de las principales competiciones. Sus desarrolladores prometen un sistema de juego fluido y sencillo, accesible para todo el mundo.

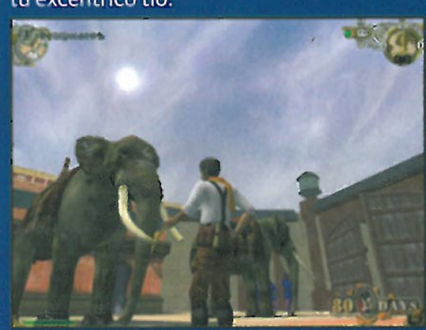


Exterminador de marcianos

Frozenbyte está dando los últimos toques a *Shadowgrounds*, un juego de acción en primera persona con perspectiva cenital en el que un valiente marine debe terminar con toda una invasión de marcianos. Para ello contaremos con diez armas distintas y la fobia de los extraterrestres a la luz.

Días contados

En unas semanas llegará a las tiendas *80 días*, una aventura de Frogwares inspirado en *La vuelta al mundo en 80 días*, la obra de Julio Verne. En tu recorrido visitarás exóticos parajes y descubrirás los cuatro inventos de tu excéntrico tío.



INCLUYE OFERTA
GRATUITA DE PRUEBA
Visita **www.xbox.com/live/** y elige tu país para ver más detalles.
XBOX LIVE
JUEGA EN LÍNEA, CON QUIEN QUIERAS, CUANDO QUIERAS.
Oferta válida del 01/07/05 al 30/06/06

MODO EXTREMO

MODO GRAND PRIX

MOTOS MODIFICABLES DE CALLE

16 CIRCUITOS OFICIALES MotoGP

16 CIRCUITOS URBANOS

24 PILOTOS OFICIALES

HASTA 16 JUGADORES ONLINE

¡¡YA A LA VENTA!!

Ahora lo tienes en tu Movistar

Telefónica
movistar

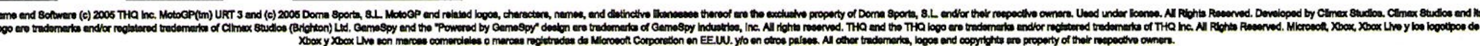
motogp 3
Ultimate Racing Technology

"Se ha ganado a pulso su condición de líder del genero"
Meristation

"No encontrarás otro simulador de motociclismo más realista y emocionante. ¡No te lo puedes perder"
Micromanía 93/100

CREADAS PARA LOS CIRCUITOS...
EVOLUCIONANDO EN LAS CALLES
www.motogpthegame.com

3+ www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC CD ROM
POWERED BY gamespy
CLIMAX
THQ WWW.THQ.CO.UK



ZONA Ω

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de septiembre. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



CONFLICT: GLOBAL STORM
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7
ww.conflict.com/GlobalStorm/default.aspx



EVIL DEAD: REGENERATION
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
ttp://evildead3.com

HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR EDITION
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9,5
ww.valvesoftware.com/games.html



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=619



PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
ww.oxygenint.com/games/game7.php



SNIPER ELITE
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
ww.rebellion.co.uk/sniperelite.htm



TOTAL OVERDOSE
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7
ww.totaloverdose.com

AVENTURAS



BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
Editor: THQ
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
ww.brokenswordgame.com



FAHRENHEIT
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 9
ww.fahrenheitgame.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=540

PRO RACE DRIVER
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
ww.codemasters.com/proracedriver/english/front.htm



TAXI 3: XTREME RUSH
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
ww.taxi3.co.uk

TRACKMANIA SUNRISE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7
ww.trackmaniagame.com

DEPORTES



FIFA 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8,5
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=7136

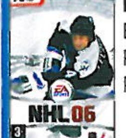
FIFA FOOTBALL 2005
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=524



MADDEN NFL 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: N/D
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=7261



NBA LIVE 2005
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=631



NHL 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: N/D
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=7251





TOTAL CLUB MANAGER 2005
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
ww.es.easports.com/products.view.asp?id=526

ESTRATEGIA



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8,5
ww.cossacks.com



CREATURE CONFLICT
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
ww.creatureconflict.net



EARTH 2160
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
ww.friendware.es/proximamente2.asp?ID=312



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=509



IMPERIVM III
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
ww.fxplanet.com/p067/p067.htm



LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS
Editor: Electronic Arts
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8,5
ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=6706

SQUAD ASSAULT: FRENTE OESTE
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
ww.squadassault.com

THE DAY AFTER
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5,5
ww.g5software.com/Non-Shocked/Product-CC.htm



WARHAMMER 40,000: WINTER ASSAULT
Editor: THQ
Precio: 34,95 €
Puntuación: N/D
ww.dawnofwargame.com

ROL



DUNGEON SIEGE II
Editor: Microsoft
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8
ww.microsoft.com/games/dungeonsiege2



FABLE: THE LOST CHAPTERS
Editor: Microsoft
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
ww.lionhead.com/fabletlc/index.html

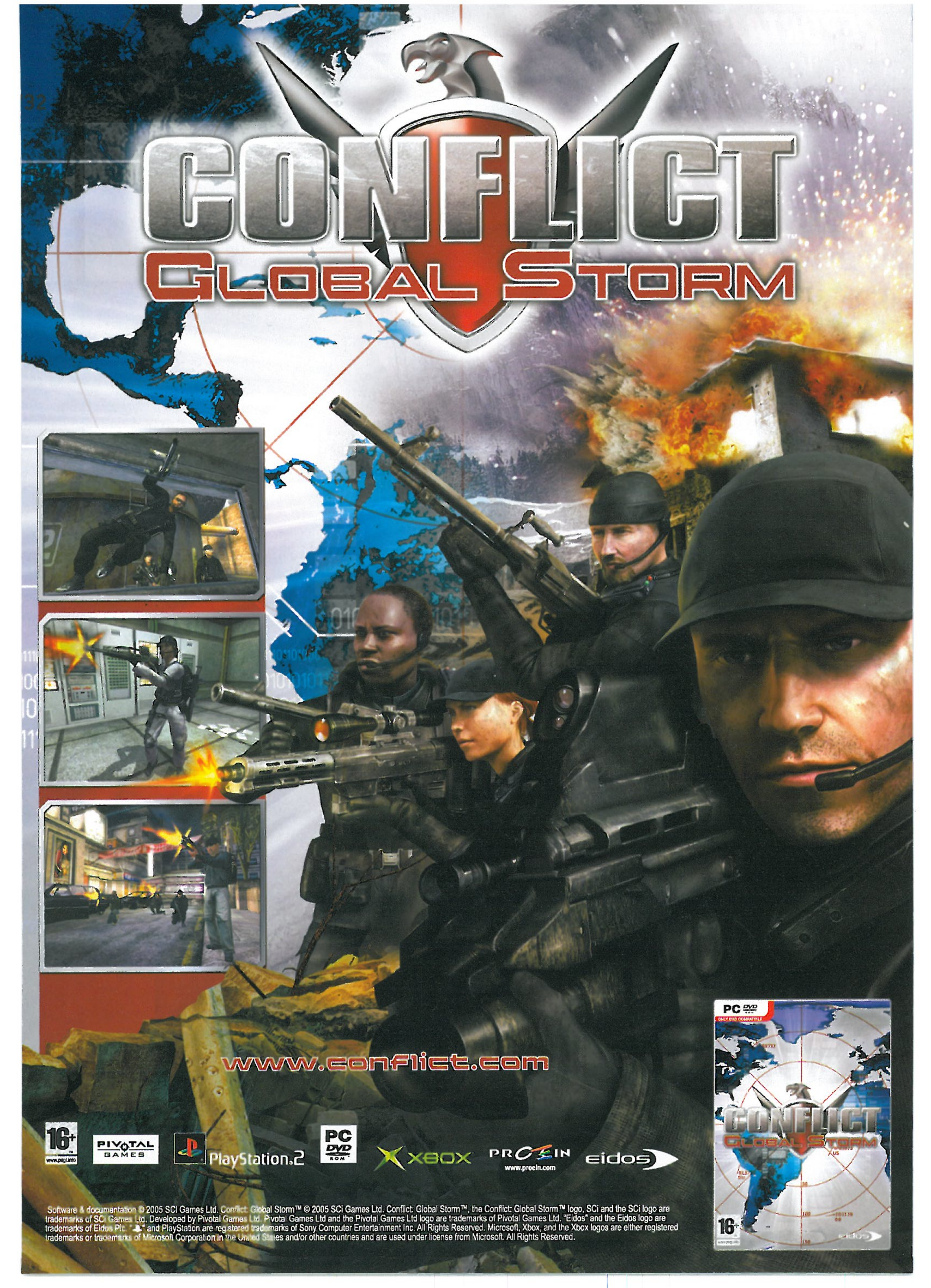


METAL HEART: REPLICANTS RAMPAGE
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
ww.metalheart.ru/english

SIMULACIÓN



HEROES OF THE PACIFIC
Editor: Codemasters
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7,5
ww.heroesofthepacific.com


CONFLICT
GLOBAL STORM
www.conflict.com
16+
www.pegi.info
PIVOTAL GAMES
PlayStation 2
PC DVD ROM
XBOX
PROEIN
www.proein.com
eidos
PC DVD
CONFLICT
GLOBAL STORM
16+
eidos



FÚTBOL EN ACCIÓN

X. Robles y J.M. Martín

Pasa el verano y **sube la temperatura**: la Liga, la Champions, la clasificación para el Mundial de Alemania... y, sobre todo, **una nueva hornada de simuladores y managers futboleros**. Quédate con el juego que mejor se adapte a tu estilo. Santíguate y **besa el césped**. Que ruede el balón.



El verano ha pasado más rápido que Cafú por la banda y nos ha dejado fichajes espectaculares, muchas esperanzas y unas cuantas preguntas: ¿Es Robinho el crack que remolcará al Madrid al primer puesto de la tabla? ¿Podrá el Barça repetir una temporada como la anterior?¿Qué tal se portarán Betis, Villarreal, Sevilla, Osasuna y Español en Europa? Si, como nosotros, no puedes esperar un año para descubrir las respuestas, no dejes de leer este reportaje. En él te contamos muchos de los secretos de los juegos de fútbol de la temporada 2005-2006, el año del Mundial de Alemania.

El fútbol más vivo

En principio, el partido más interesante lo juegan *FIFA 06* y *Pro Evolution Soccer 5*. Por desgracia aún no disponemos de la versión definitiva de *PES5*, por lo que todavía no podemos darte el resultado final de tan interesante encuentro. Eso sí, podemos asegurarte que será una de las luchas más extraordinarias de los últimos años.

¿Podrá *PES5* mantener su liderato frente al estirón de calidad de *FIFA*? El juego de Electronic Arts, que ya está terminado y podemos analizarte en este reportaje, nos ha sorprendido muy gratamente. Es posible que el título de Konami siga reinando en la jugabilidad, pero perderá muchos puntos en los apartados de manager y de espectacularidad. *FIFA* se ha vuelto a superar con su banda sonora: Oasis, Jamiroquai, Carlinhos Brown... un lujo a ritmo de goles. Por cierto, no hemos podido resistir la tentación de citar una de las frases que dicen los míticos Paco y Manolo de la SER durante los partidos de *FIFA*: "Para mí esto es un churrigol, Manolo, como los que marca tu defendido Raúl". Estuvimos riéndonos un buen rato. Y de eso se trata, de divertirse.

El fútbol más sesudo

La otra gran copa se la rifan los juegos de gestión futbolística, los llamados managers. Sorprendentemente, el año pasado salió victorioso, al menos en cuanto a ventas, un título lleno de bugs y de incongruencias. ¿Ya sabes de quien hablamos, verdad? *PC Fútbol 2005* aprovechó el tirón comercial de su franquicia y de la cara bonita de Michael Robinson para vender más de 100.000 unidades en nuestro país. Sus desarrolladores han aprendido de los errores y están decididos a darle un repaso en profundidad. De todas formas, todavía son pocos los datos que podemos ofrecerte sobre la nueva entrega.

En cualquier caso, todo indica que los dos pesos pesados de este género serán *Football Manager 2006* y *Total Club Manager 06*, de los que ya podemos contártelo casi todo. A su indiscutible calidad, añadirán este año un precio más atractivo, así que la lucha será más encarnizada que nunca. El título de Sports Interactive siempre ha estado por encima del de EA: mejor base de datos, interfaz más clara... pero Electronic Arts quiere remendar esta situación. Sus creadores han actualizado todo el aspecto visual del juego y les ha quedado genial. *Total Club Manager 06* es un prodigio del diseño. Sólo falta contrastar qué tal se comporta con las botas puestas.



FIFA 06

Renovarse o morir. EA ha cambiado de entrenadores y su nuevo *FIFA* sale al campo con **botas de siete leguas**. Aunque algunos aspectos siguen sin pulirse, la presente edición es **la mejor de los últimos años**. El fútbol por bandera y, por encima de todo, la **diversión**.

FIFA, como la Luna, es un amante cruel. Hay años en los que te pagarías un viaje a Canadá sólo para felicitar a los chicos de EA por los buenos ratos que te han hecho pasar. Y hay otros en los que también pagarías un viaje, pero a los desarrolladores, y con destino a la Antártida. *FIFA* abusa de los titubeos. En algunas ediciones se introducen mejoras que en versiones siguientes se suprimen (fútbol sala, regates inverosímiles, desmarques...), otras veces se vende como revolucionario algo que no pasa de lo anecdótico...

Pues bien, te estarás preguntando si *FIFA 06* suma o resta. Sin duda, suma, es de esos títulos que dejan rastro. No es el juego de fútbol definitivo, pero va por muy buen camino. Es de esos *FIFA* que introduce mejoras que realmente centuplican la diversión, que entretiene y apasiona. Todo esto ha sido posible gracias a la nueva savia que ha tomado los mandos del desarrollo: casi un 75 por ciento del equipo de programadores del año pasado ha sido reemplazado, y la mayoría del código se ha reescrito desde cero. Como productor en cabeza ahora encontramos a Hughes Ricour, responsable por ejemplo de *Need For Speed: Underground*.

Protege el balón

En *FIFA 2005* la jugabilidad era muy arcade y poco realista. Podías tomar el control de un defensa, recoger el balón e ir danzando y haciendo cucamonas con él hasta llegar al área contraria, chutar con efecto y marcar sin demasiadas dificultades. Lo único que necesitabas era un poco de habilidad con los sticks analógicos (o con el teclado) y algo de suerte. Además, la inteligencia artificial de los jugadores controlados por la máquina dejaba mucho que desear. De ahí que, por ejemplo,

Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 4 — LAN 8 — Internet 2

WEB www.fifa06.ea.com





Las texturas de los jugadores resultan bastante penosas. ¡Maldita PS2!



El editor de personajes es bastante completo. ¡Mamá, salgo en *FIFA!*



Una buena entrada a tiempo puede evitar muchos dolores de cabeza.



La inteligencia artificial de los porteros ha sido ligeramente mejorada.

se haya prescindido del muy prometedor pero poco útil "Off the ball" y de la mayoría de los regates del "Freestyle".

En *FIFA 06* (al igual que sucederá en *Pro Evolution Soccer 5*) el ritmo de juego es mucho más sosegado. Y todo se debe a la introducción de un nuevo movimiento: la protección del balón. Cuando te familiarizas con él, te preguntas cómo diablos no se les había ocurrido antes. Si pulsas el botón asignado a tal función, el jugador que controla el esférico reduce su ritmo de carrera y pone su cuerpo entre la pelota y el adversario. Con una pizca de destreza, los movimientos laterales sirven, además, para zafarse de más de un defensor.

El ritmo de juego es mucho más sosegado debido a un nuevo movimiento: la protección del balón

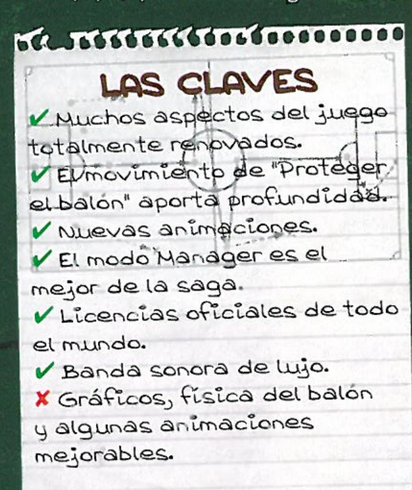
¿Qué implica esto? Pues que puedes pensar hacia dónde mandar el balón sin tener que preocuparte (demasiado) de que te roben la cartera a la primera de cambio. Además, con esta opción la precisión de los pases se incrementa muchos enteros. Pero cuidado, porque transferir el balón es una tarea complicada (y si no que se lo pregunten a Bogarde), y esto se nota gracias al perfecto posicionamiento y actitud de los deportistas sobre el césped.

En cuanto a la física, *FIFA 06* sigue cojeando. El comportamiento del balón ha sido parcialmente mejorado y la sensación de que los jugadores tienen imanes en las botas no se percibe tanto. Sin embargo, los disparos y los rebotes siguen siendo algo almidonados, acartonados. Parece que este apartado se le resiste a la saga más de la cuenta.

Te voy a subir la moral a goles

El fútbol es un deporte fenomenal. Si alguien difiere de esta opinión, que mire la pasada final de la Champions. Aún se me pone la piel de gallina. Si algo nos enseñó ese extraordinario partido es que el rendimiento de los clubes nunca es el mismo: la motivación juega un papel determinante. Y esto lo refleja *FIFA 06* con su gran sistema de moral, que divide la forma de los jugadores en bronce, plata y oro.

Durante el partido, la química entre los componentes de la plantilla mejora o empeora en función de la situación que viven en el campo, lo que puede representar una ventaja o un problema, según se mire. Puedes ir ganando 2-0 y jugar cada vez mejor o, por el contrario, ver cómo tu escuadra se relaja y se asoma irremediablemente al abismo de la derrota. Un factor a tener en cuenta aquí es la "compenetración" del equipo, que definirá en gran medida si



GOLES CON RITMO

En el año 2001 EA Sports decidió introducir en sus juegos el EA Sports Trax, un sistema muy a lo MTV que presenta las canciones que suenan de fondo. Como ya sabrás, esta compañía siempre le ha dado muchísima importancia a la banda sonora de sus títulos, y esta edición de 2006 no podía ser menos. No esperes encontrar a Manolo el del bombo. Como estandartes de *FIFA 06* encontramos a los geniales hermanos Gallagher, los Oasis. El grupo de Manchester pisa fuerte con su single "Lyla". También celebrarán los goles contigo Jamiroquai con "Feels Just Like it Should", Paul Oakenfold y su "Beautiful Goal", Carlinhos Brown & DJ Dero con "Nabika", Doves y Black and White Town... así hasta un total de 39 canciones.





De vez en cuando los árbitros se equivocan. Ahora puedes insultarle.



Fíjate en la compenetración de los equipos y adapta tu estilo de juego.

plantarán cara a las adversidades o, por el contrario, se vendrán abajo.

Puedes encontrarte con algún equipo (no diremos nombres) lleno de figurines que consiguen que las individualidades superen al juego de equipo. En cambio, otras formaciones (tampoco diremos nombres) presentan un engranaje con menos cracks pero con un alto grado de compenetración. Por tanto, eres tú el que decide qué estilo quiere adoptar. Filigranas o juego de equipo.

Modo manager

Si la saga *FIFA* destaca en algo es en sus licencias: más de 500 oficiales, 21 ligas (incluidas todas las europeas), 12.000 jugadores diferentes con características específicas, campeonatos intercontinentales, selecciones nacionales... Es decir, que con el completísimo "Modo Manager" de esta edición vas a disfrutar como nunca antes lo habías hecho en un juego de estas características. Por cierto, de este apartado se han encargado programadores del equipo desarrollador de *Total Club manager*. Casi nada.

En él tienes que tomar el control de un club e ir escalando posiciones en las distintas competiciones con la ayuda de nuevos fichajes, empresas que te patrocinen... Avisamos que no es tarea fácil. A medida que avanzas ganas puntos que te sirven para desbloquear cientos de extras, como videos de goles espectaculares, detalles de jugadores clásicos... Sin duda una opción que alargará la vida a *FIFA 06*.

El presente juego de EA marca un punto de inflexión en una de las franquicias más solventes del espectro videojueguil. Esperemos que no se estanquen y que el año que viene no se duerman en los laureles. *FIFA 06* se acerca peligrosamente a lo que sería el simulador de fútbol ideal. Más allá de la liga interna *FIFA* vs. *Pro Evolution*, lo cierto es que con este juego tendrás un "hat-trick" de diversión. Asegurado.



Nadie puede dudar de la espectacularidad del fútbol y menos con vistas como ésta.

En resumen

8,5

Un punto de inflexión que esta saga pedía a gritos. La jugabilidad ha mejorado con la posibilidad de proteger el balón y la base de datos sigue siendo la mejor.

LO MEJOR	LO PEOR
Jugabilidad mejorada	La física
Modo manager	Los gráficos
Banda sonora	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

FIFA Football 2005 o *Pro Evolution Soccer 4*

AVANCE

DESARROLLADOR: Konami • EDITOR: Konami • DISPONIBLE: Noviembre

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Regresa la quintaesencia del fútbol virtual. *Pro Evolution Soccer 5* llega con todo lo que hay que tener para levantar la copa. **¿Sus armas? La jugabilidad**, unas animaciones que te dejarán pasmado **y**, sobre todo, **diversión a patadas**.

Hasta ahora pocas sagas han podido presumir tan descaradamente de liderazgo en su género como Pro Evolution Soccer. Y la clave no ha sido otra que su recreación exquisita del deporte rey. Nada de concesiones ni adornos prescindibles. Aun con sus defectos, aquí prima la jugabilidad por encima de cualquier otra cosa.

Todo indica que *Pro Evolution Soccer 5* (*PES5*) logrará trasladarte de nuevo al terreno de juego. Podrás sentir los gritos de los aficionados, la tensión previa a un encuentro crucial... El sudor atravesará tu frente a cada pase, porque sabes que un contraataque puede ser letal. Y tus ojos se iluminarán cada vez que salgas de un regate, veas puerta y te prepares para perforar la escuadra con un cañonazo. Y esto, la verdad, es impagable.

Mira que era difícil, pero lo han vuelto a conseguir. A unas semanas del lanzamiento del juego, podemos asegurar que la versión que hemos probado mejora en todos los aspectos a *PES4*. Lejos del sensacionalismo que envuelve el mundo del fútbol, Konami no ha introducido mejoras de esas que aparecen en las portadas de los periódicos, ni tampoco ha creado expectativas que luego han terminado en agua de borrajas. Se han hecho los cambios justos y adecuados.

Lo que más llama la atención son los retoques en el estilo de juego. Se ha ajustado y se le ha dado un cariz muchísimo más pausado, de toque. Será más "simulador" y menos "arcade". Con esta decisión, saldrán reforzados los jugadores listos y con visión de juego, mientras que los reyes del regate tendrán que adaptar su modus operandi.

En *PES5* será importantísimo que tengas paciencia, ya que para poder trenzar una jugada y tener alguna posibilidad de marcar deberás mover el balón de un lado para otro del campo. Xavi, Zidane, Aimar y compañía decidirán más que nunca. Además, será vital dominar la potencia de los desplazamientos. Si sólo le das un toque al botón de pase, el balón irá al jugador más cercano, pero si lo dejas apretado ganarás en profundidad y potencia.

Pies de oro

Pero, ¿qué pasa con los regates y las jugadas espectaculares? Descuida, no desaparecerán, todo lo contrario. Lo que pasa es que deberás conocer bien a tus jugadores y ser consciente de sus posibilidades: Henry será capaz de regatear a dos defensas en un baldosín, Adriano se irá por velocidad y potencia



"El Gordo" es de los mejores del mundo en el noble arte de marcar goles.



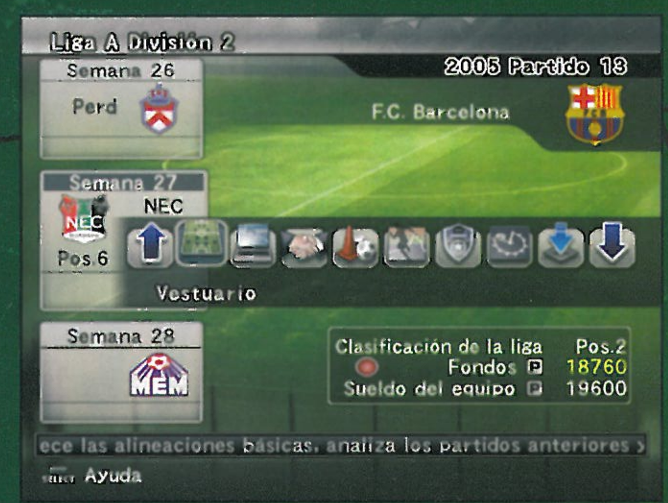
Deberás sacar partido de las habilidades de cada uno de tus jugadores.



Los chutes con el interior serán muy efectivos en los uno contra uno.



A nadie en su sano juicio le gustaría arrimar el hombro en la barrera.



La Liga Master no incluirá mejoras significativas. Es una pena.

El estilo de juego se ha ajustado y se le ha dado un cariz muchísimo más pausado, de toque

de toda la zaga rival, Ronaldinho sentará al más pintado con sus "elásticas" (¡sí, por fin las han incluido!), etc. Deberás optimizar tus recursos, no lo olvides.

Todas estas innovaciones en el sistema de ataque repercutirán enormemente en el modo de defender. Deberás proteger tu arco de una manera activa: presiona en el momento justo, mueve a los jugadores para que cierren espacios, elige el momento de robar el balón... Olvídate de recuperar la pelota en dos segundos con presión y agresividad, como se hacía antes. Además, los árbitros se han puesto las pilas y... las gafas, por lo que señalarán más faltas que nunca.



Este remate acrobático terminó en gol. No hay nada más gratificante.

Será por animaciones

Otra de las características geniales de la saga *PES* es la ingente cantidad de animaciones y movimientos que se incluyen. Como no podría ser menos, esta edición viene con una inyección de novedades importante. Han de destacarse, sobre todo, los nuevos movimientos de los porteros, mucho más espectaculares. También se incluirá un nuevo chute, con el interior del pie, ideal para hacer roscas de ensueño desde fuera del área o superar al portero en los uno contra uno. Las formas de marcar serán casi infinitas.

El apartado más flojo parece que va a ser, una vez más, la Liga Master, muy poco adictiva. En cuanto al modo online, todavía sin concretar, soportará cuatro personas en el mismo partido y mejorará respecto a *PES4*.

Amantes del fútbol, dejad de comeros las uñas, porque vuelve un serio aspirante al trono del deporte rey.

LOS MAGOS DEL BALÓN

Sólo los mejores futbolistas del globo tendrán movimientos característicos capaces de decantar la balanza. Aquí te comentamos tres de ellos.

RONALDINHO



El mejor delantero de Europa según la FIFA. El jugador de la eterna sonrisa tiene una capacidad de aceleración sobrehumana y una visión de juego felina. Su movimiento especial es la "elástica".

BECKHAM



El capitán de la selección inglesa es el jugador de fútbol más conocido del mundo, y no sólo por su peculiar forma de tirar las faltas. Es un hacha haciendo cambios de juego y chuta que asusta.

HENRY

Su velocidad y capacidad para regatear es espléndida. Al ser tan alto, también va muy bien de cabeza, pero no por esto deja de ser un jugador táctico. Frente al portero, no falla una con el interior del pie.

LAS CLAVES

- ✔ Jugabilidad a prueba de bombas.
- ✔ Un estilo de juego mucho más de toque.
- ✔ Animaciones muy realistas.
- ✔ Nuevos movimientos con controles de ensueño: la "elástica", el chute con el interior...
- ✔ Se ha ampliado el número de licencias.
- ✘ La Liga Master sigue siendo mejorable.

DESARROLLADOR: Sports Interactive • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Noviembre

FOOTBALL MANAGER 2006

Qué aburrido sería el **fútbol sin** el **marujeo**. Aunque lo que en realidad todos los futboleros ansiamos es **levantarnos un día con cara de Rafa Benítez** y un Liverpool esperando en el vestuario. Ahí es donde entra *Football Manager 2006*. **Con la calidad por bandera**.



Por fin se podrán consultar las estadísticas de los árbitros.

Ya lo decía un sabio: el fútbol gusta tanto porque todo el mundo es un experto. Como no es una ciencia exacta, los juicios de valor se convierten en sentencias taxativas: que si este es un paquete, que si deberíamos fichar al otro, que si el entrenador no tiene ni idea... Pero las tornas cambiaron con la llegada de los juegos de gestión futbolística. Ahora las múltiples teorías de los expertos en As, Marca y bocatas de calamares no se las va a llevar el viento: si tanto saben, que lo demuestren. Que instalen *Football Manager 2006*, que elijan un equipo y que empiecen a llenar las vitrinas de copas.

Como ves, los gráficos 2D no mejorarán un ápice. Ya toca.

Pasito a pasito

Como ya hemos comentado más de una vez, la filosofía de Sports Interactive no es dar un giro radical cada año y revolucionar el panorama de los videojuegos. Como ya tienen un producto base excepcional, en cada nueva edición se dedican a introducir pequeñas mejoras que enriquecen la experiencia. Y, visto lo visto, no lo hacen del todo mal.

El principal problema llega cuando estas modificaciones respecto a ediciones anteriores parecen pocas e insuficientes. Por turnos: las funciones básicas seguirán exactamente igual, se fichará de la misma manera, la mecánica de renovaciones de contratos será idéntica a la de *FM2005*, la interfaz no variará...

Pero no te dejes engañar por las apariencias. Los retoques serán suficientemente importantes como para que te pases por la tienda. Para empezar, los 2.500 ojeadores que Sports Interactive tiene esparcidos por el mundo han ayudado a actualizar la increíble base de datos, que contiene nada más y nada menos que 270.000 jugadores. Y, ojo al dato, primer cambio clave: por primera vez podremos ver la altura y peso de cada jugador. Esto permitirá definir mucho más nuestro estilo de juego: no es lo mismo tener arriba a Owen que a Ibrahimovic. Si a esto le sumamos la opción de poder decidir cómo pasar el balón al jugador en punta (a la cabeza, al pie o al hueco), las posibilidades crecen de manera exponencial.

El anterior sistema de entrenamiento, sin duda la peor parte de entregas pasadas,

Se monitorizarán las estadísticas para que no te pierdas ni un detalle.



El apartado "Casa" resumirá un montón de datos importantes.

LOS AMIGOS DEL DOMINGO

Para ir abriendo boca, te recomendamos los mejores clubs de fans de *Football Manager*, en los que encontrarás información útil y miles de recursos: gráficos, editores...



THE DUGOUT

La web más famosa dedicada a *Football Manager*. Miles de usuarios se reúnen ahí para hablar sobre jóvenes promesas como Adu o Mokoena, descargar gráficos (menú, bolitas 2D...), leer noticias de radiante actualidad... Muy recomendable.
www.thedugout.net

FMSITE

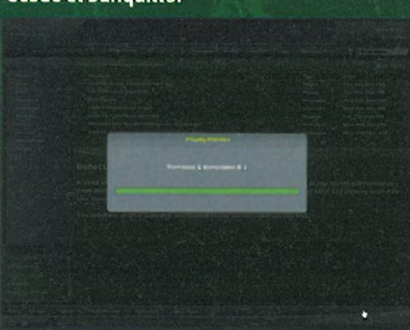
Probablemente, la mejor página de *FM* en español. Tiene lo mismo que The Dugout, pero a una escala más discreta. Los foros son su mayor aliciente. Pásate por el apartado "Historias", te sorprenderá. Engancha lo suyo.
www.fmsite.net

FMFAQ

Está especializada en gráficos y archivos descargables, como tácticas o tablas de entrenamiento. También hay tutoriales muy útiles que te pueden ayudar a mejorar.
www.cmfaq.com



Con las tácticas rápidas podrás dar órdenes desde el banquillo.



Estas pantallas de carga son la pesadilla de los aficionados.

ha sido suprimido y en su lugar tenemos uno mucho más intuitivo y funcional. Miles Jacobson, máximo responsable del juego, ironizó acerca de este asunto: "Yo mismo diseñé el antiguo método de entrenamiento, y no lo utilizaba por lo complicado que era. Ahora la cosa cambiará radicalmente". Para intentar llegar a cima del realismo, mandaron a un colaborador a hacer un curso de entrenador a la Federación Inglesa de Fútbol y volvió cargadito de ideas.

Los retoques serán suficientemente importantes como para que te pases por la tienda

Que empiece la función

Los actores del visionado de partidos siguen siendo las ya míticas bolitas en 2D. Según el máximo responsable del juego, "éste es el sistema más realista del mercado. Es en tiempo real: cada segundo del juego es un segundo de verdad. En otros títulos, cada segundo del juego son ocho segundos reales. De ahí que si decides meterte en un partido de 90 minutos en el luminoso aparezca un escandaloso 45 a 70 (risas)". No le falta parte de razón, pero, aún así, no está de más decir que se agradecería una renovación visual, ya que este apartado empieza a quedarse desfasado.

Con los comentarios, en cambio, sí que te pondrás las botas. Sports Interactive decidió contratar a un redactor a tiempo completo y ha estado todos estos meses introduciendo miles y miles de frases... que vendrán traducidas a un perfecto español. No podemos dejar de citar, tampoco, una de las novedades estrella: las charlas con los jugadores, que tendrán lugar a la media parte y al término del encuentro. Con el asesoramiento del ex jugador del Liverpool y de la República de Irlanda Ray Houghton, se las han manejado para introducir un sistema de comentarios que afecta a la moral de los jugadores, ergo, a su rendimiento, así que deberás explotarlo.

A poco tiempo de tener el juego entre nosotros, aún faltan algunas novedades por anunciar. Es imposible saber si *Football Manager 2006* conseguirá levantar la copa de los managers de fútbol, pero está claro que va a estar ahí, con la caña preparada.

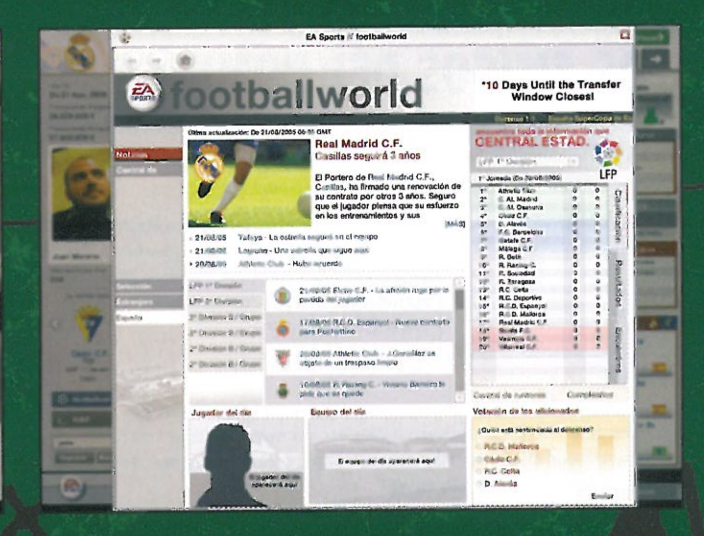


La nueva pantalla de posiciones mostrará dónde pueden jugar tus pupilos.

LAS CLAVES

- ✔ El juego de gestión futbolística más vendido en Europa.
- ✔ Cualidades para ser el mejor en su género.
- ✔ Tiene la base de datos más completa, con más de 270.000 jugadores.
- ✔ Sistema de entrenamiento muy mejorado.
- ✔ Las charlas a la media parte y al final del encuentro añaden más profundidad.
- ✘ La interfaz y las funciones básicas (traspasos, tácticas) casi no han variado.

AVANCE



DESARROLLADOR: EA Sports • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Octubre

TOTAL CLUB MANAGER 06

Total Club Manager o **la respuesta de EA Sports** a *Football Manager*. **La batalla está servida**. Como cada temporada. Sólo una diferencia: esta vez la pugna está **más reñida que nunca**. Y es que el eterno aspirante tiene muchas ganas de **levantar la copa**.

Nacido en los estudios alemanes de Electronic Arts, este mánager de fútbol lleva unos años intentando encontrar la fórmula para abrirse mercado fuera de las fronteras germanas. Licencias, base de datos y un motor 3D para los partidos no han sido suficientes hasta ahora para convencer a los acérrimos seguidores del clásico de Sports Interactive a cambiar de videojuego. Por ello, el desarrollo se ha trasladado para esta edición a los estudios canadienses de EA Sports y, además, se ha contratado a una buena cantidad de profesionales procedentes del estudio inglés con experiencia en *Football Manager*, hasta hace poco conocido como *Championship Manager*.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

No es de extrañar pues que una de las grandes novedades sea el cambio de interfaz, que ahora es mucho más parecido a la de *Football Manager*. Esto deriva en una mayor sencillez y en una potencial transición de uno a otro mánager realmente asequible. De hecho, se ha querido hacer todo mucho más visual a través de la inclusión de gran cantidad de fotografías (más de 6.000) que sirven para ilustrar diversas áreas del juego. Todos estos datos se materializan en una web interactiva generada en tiempo real que sustituye el periódico a través del cual se ofrecían las noticias en anteriores ediciones.

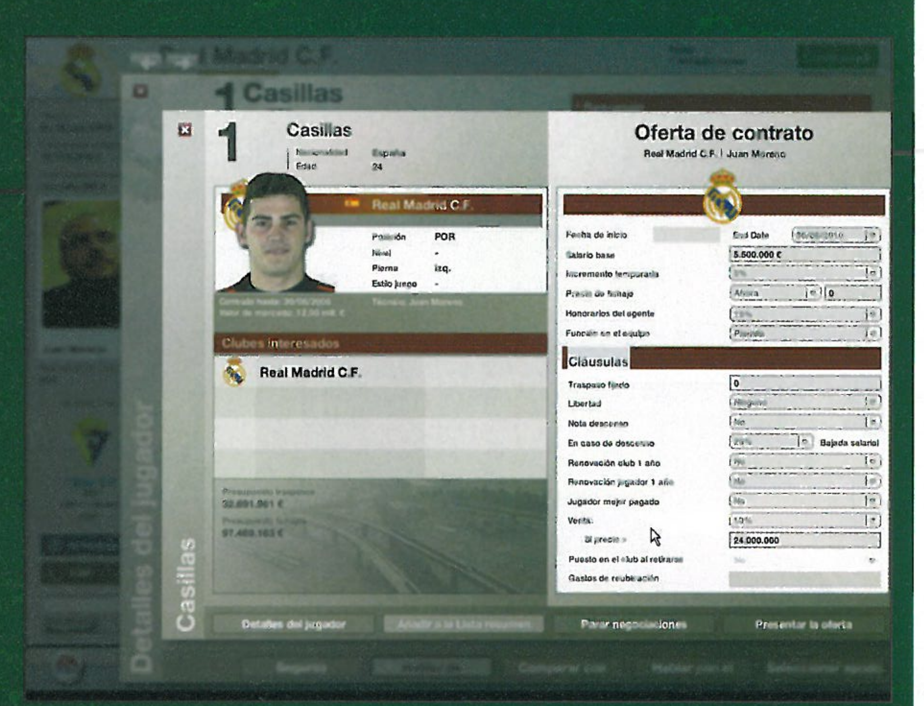
La base de datos de los jugadores también se ha mejorado notablemente, pasando de 23 a 38 atributos por jugador. Gracias al trabajo de un equipo repartido por medio mundo, de nuevo como el de Sports Interactive, ahora las características de los jugadores y sus habilidades serán mucho más realistas. Tanto es así que algunos futbolistas no querrán fichar por un determinado club por mucho dinero que le ofrezca. Junto a los jugadores aparece ahora la figura del agente, que cobra especial relevancia. Relevancia y comisiones, claro. Por ejemplo, si quieres ahorrarte parte de la ficha del jugador, la mejor baza será pagarle unos cuantos euros al agente. También se introduce el reconocimiento médico a la hora de contratar a un jugador, de modo que podrás echarte atrás si no te gusta el resultado... y equivocarte, ¿te acuerdas del caso Milito?

La interfaz de esta nueva edición es mucho más parecida a la de *Football Manager*



En las negociaciones con los jugadores hallarás múltiples condicionantes.

El resto de los aspectos del juego también ha sufrido un importante remozado. Por ejemplo, los ojeadores resultarán más eficaces y admitirán búsquedas específicas por posición, estilo de juego y otros parámetros que permiten afinar enormemente los criterios de selección. Precisamente el



A la hora de fichar a un jugador podrás ofrecerle un puesto en el club cuando se retire.

JUEGA COMO QUIERAS

Para satisfacer a todo tipo de usuarios, *Total Club Manager 06* permitirá definir desde el principio la complejidad y profundidad de juego, dejando en manos de la inteligencia artificial todo aquello de lo que no quieras ocuparte directamente.

1 Tu primera decisión será convertirte en director técnico de un club, hacerte cargo de una selección nacional, jugar una carrera o fundar un nuevo club.





2 Tras elegir el número de ligas en juego (que determinará los tiempos de cálculo), introducirás tus datos personales.

3 El juego ofrece 22 parámetros para definir tu grado de responsabilidad y, por tanto, la complejidad de la partida.





4 El último paso antes de comenzar a jugar: la elección del equipo cuyo destino queda, desde ese momento, en tus manos.

estilo de juego es uno de los parámetros que podrás elegir en los comportamientos individuales predefinidos de cada jugador de tu club, si bien es posible personalizarlo mediante un sencillo sistema.

Por supuesto podrás ver todos los partidos en 3D con el motor de *UEFA Champions League*, que dispone de las herramientas necesarias para ofrecer gran versatilidad a la hora de elegir qué quieres ver y cómo. También existe una vista 2D que es el elemento central de la Herramienta de Análisis Táctico, otra de las novedades de este año. Gracias a la HAT tendrás almacenado el último partido jugado y podrás ver la información del partido en un esquema 2D. El objetivo: examinar con detenimiento qué tácticas han funcionado y cuáles no. Otro de los logros en este sentido es que las tácticas elegidas se hacen patentes en la retransmisión 3D.

La lista de detalles que conforman este complejo mánager no termina aquí. A priori, este juego tiene potencial para competir con *Football Manager*. De momento, parece haber crecido en profundidad, sencillez de manejo y apariencia visual.

LAS CLAVES

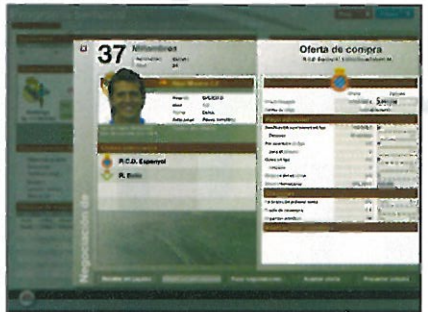
- ✔ Interfaz genial. El diseño gráfico del juego es sobresaliente.
- ✔ Licencias oficiales y fotos de la mayoría de los ases.
- ✔ Posibilidad de ver los partidos en 3D o 2D.
- ✔ Pocos tiempos de carga.
- ✔ Banda sonora muy atractiva.
- ✘ La versión beta tiene muchos bugs que deberían solucionarse.

ADEMÁS

AVANCE

PC FÚTBOL 2006

Tras conseguir el doble disco de platino por vender más de 160.000 copias de su *PC Fútbol 2005*, Gaelco Multimedia y Planeta DeAgostini lanzarán en noviembre la edición de 2006. Se incluirá, por fin, el esperado modo ProManager, la esencia de los juegos de Dinamic. El sistema de visionado pasará a llamarse V-Lima y te permitirá contemplar en tiempo real los ajustes tácticos que realices durante los partidos. Como comentaristas, contarás con las opiniones de Michael Robinson y Sergi Mas. El precio será muy apetecible: 19,95 euros.



MANAGER DE LIGA 2006

Fiel a su cita anual, Codemasters ya está trabajando en una nueva edición de *Manager de Liga* para marzo del año que viene. Sus responsables prometen que será la más revolucionaria de los últimos años. A saber, un motor gráfico nuevo para los partidos (aún retransmitidos por J. J. Santos) y múltiples posibilidades de gestión gracias al mejorado mercado de fichajes.

Dispondrás de más de 1.000 clubes distintos que dirigir, pudiendo además ajustar sus transacciones al disponer de los historiales completos de jugadores y entrenadores (que abarcarán hasta 20 temporadas).





GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Shiny Entertainment • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Noviembre

THE MATRIX
Path of Neo

Pese a quien pese, ***Enter the Matrix*** vendió más de seis millones de copias en todo el mundo. *Path of Neo* llega para demostrar que **el mito de Matrix sigue vigente** y lo hace con la mejor firma posible, la de los culpables de este follón: **los hermanos Wachowski**.

POR J. M. MARTÍN

Una trilogía cinematográfica con su correspondiente edición en DVD, una edición para coleccionistas con 10 discos, un juego, una serie de cortos de animación, cómics, figuras y toda suerte de artículos de merchandising, entre otras muchas cosas, conforman el fenómeno Matrix, una idea de los hermanos Wachowski que, tras el estreno de la primera película, se convirtió automáticamente en objeto de culto.

Da la impresión de que *Path of Neo* llega a destiempo, totalmente al margen de la aparición de cualquier otro producto relacionado con las películas. Pero el mito sigue vivo y generando ingresos. Es una de las licencias más rentables de Hollywood. Lo que sí es extraño es que *Path of Neo* comprenda la trilogía completa, teniendo en cuenta la afición de Hollywood por licenciar las películas de una en una. Pero así es por pura necesidad y con la complicidad entre sus creadores: Shiny Entertainment, los hermanos Wachowski y parte del equipo técnico de la trilogía.

A la tercera va la vencida. *Path of Neo* es más que una aventura de acción, porque ofrecerá una historia única que jamás hemos visto al completo: la de Neo. Por primera vez se nos ofrece la oportunidad de convertirnos en él, algo que nos ha sido negado por dos veces (con *Enter the Matrix* y *The Matrix Online*). Sólo eso será suficiente para muchos. Pero han sido los propios Wachowski los que han querido escribir esa historia, los que han



La versión para PC aprovechará al máximo la potencia de tu máquina.

ENTREVISTA CON DAVE PERRY, RESPONSABLE DE *THE MATRIX: PATH OF NEO*

"ES PARA LOS FANS DE MATRIX"

PC LIFE: ¿Qué es *Path of Neo*?
DAVE PERRY: Básicamente, un hallazgo, porque nos concedieron los derechos de la trilogía completa. Se centra en el corazón de todo, que es Neo, y elimina las partes que no importan, de modo que todo el peso específico está en la trama principal de la película. Tenemos casi a punto un proyecto muy interesante porque es un juego de película con gran parte del guión reescrito y los momentos clásicos que todo el mundo recuerda.

PCL: Aparte del protagonismo de Neo ¿qué más podemos esperar del juego?

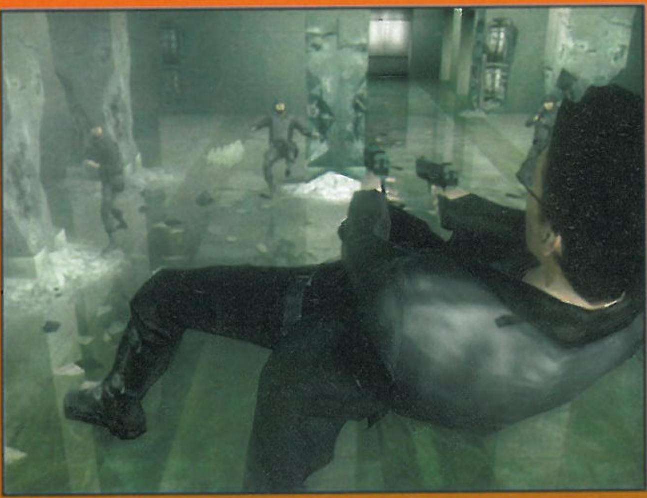


D. P.: Os vais a sorprender, y os voy a poner un ejemplo: hay un momento en que te enfrentas a un jefe (no revelaré cuál para no estropear la sorpresa) y a menos que comprendas las reglas de Matrix, te será imposible derrotarle. Si no las entiendes, ese combate no tendrá sentido para ti. Este juego no es para la gente a la que no le gusta Matrix, es para los fans de Matrix.

PCL: ¿Cómo se sintió el equipo desarrollando un juego con tan carismático héroe?
D. P.: Creo que al principio estaban muy emocionados, pero duró poco. La tecnología y la complejidad de las secuencias han sido el mayor desafío para el equipo. Respondiendo a la pregunta, inicialmente estaban emocionados y después pensaron "uf, esto va a ser muy difícil".



Cualquier momento es bueno para practicar artes marciales.



Podrás ralentizar el tiempo para machacar más enemigos.



Encontrarás hasta 1.500 Smiths contra Neo. Cuéntalos si te atreves.



En diversos momentos del juego recibirás entrenamiento en diferentes disciplinas.

vuelto a montar numerosas escenas de la trilogía para el juego, los que han escrito un nuevo final sólo para tu PC.

Path of Neo no es el típico juego basado en una película, sino una singular colaboración entre las industrias del cine y el videojuego para crear una experiencia totalmente fuera de lo común. Por ejemplo, el sonido ya no está en manos del personal de un estudio de videojuegos. De este apartado se encargarán los genios que lo han creado para el cine. Lo mismo ocurre con los escenarios, obra de los responsables de iluminación y fotografía de la trilogía. Suma y sigue: el sistema de combate y las animaciones han contado con la experiencia de especialistas; la física del juego no utiliza el motor de HAVOC, han sido los propios ingenieros de HAVOC los que la han creado... Todo ha sido diseñado y dirigido para hacer que te sientas realmente como Neo dentro de Matrix.

El sistema de combate y las animaciones han contado con la experiencia de especialistas

La calidad gráfica no se verá afectada por ser un producto multiplataformas, ya que el motor que se ha utilizado no es el de las consolas y aprovecha todos los recursos de un PC. El sistema de control tomará el de *Max Payne* como modelo, garantizando así una jugabilidad adecuada a las necesidades del título. Además, la física estará a la altura.

En *Path of Neo* no solo podrás revivir la trilogía, sino que podrás escribir la historia de una forma diferente. No nos referimos únicamente a ese secreto y nuevo final, sino a numerosos puntos de divergencia con respecto al guión original que conducirán a un desarrollo diferente de los acontecimientos. Un ejemplo: ¿Recuerdas la escena en que detienen a Neo frente a la cornisa? Sí, es aquélla en que el móvil se pierde en el vacío. Pues ahora podrás escapar.

A volar se ha dicho

Como Neo, contarás con un poder creciente, nuevas habilidades que podrás descubrir e incrementar al más genuino estilo rol. Apunta: te especializarás en diversas técnicas de lucha, dispondrás de un amplio arsenal, utilizarás las artes marciales y una especie de tiempo bala. Además, podrás detener y esquivar las balas, volar, luchar en el aire, etc. No te preocupes, porque no estarás solo. Tus compañeros estarán ahí contigo para ayudarte cuando así lo dicte el guión.

Path of Neo es una gran promesa, una enorme apuesta, un riesgo asumido con dificultad y orgullo a partes iguales. Estamos ante una aventura a ritmo de acción que puede ser el principio de muchas cosas, quizá el primer paso hacia una forma diferente de comunión entre el cine y los juegos.

Lo esencial

A SEGUIR... La fluidez de movimientos y sencillez inicial del sistema de combate. Los luchadores más experimentados tendrán su recompensa en forma de espectáculo.

A MEJORAR... La cámara automática presenta algunos ángulos muertos en determinados momentos críticos, justo cuando el fragor de la lucha requiere más de tu atención.

LA EXPANSIÓN OFICIAL DEL ACLAMADO VIDEOJUEGO WARHAMMER® 40.000 ™:

DAWN OF WAR

¡¡YA DISPONIBLE!!

PC CD-ROM

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

16+ www.pegi.info relic THQ

WARHAMMER® 40,000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT™

PC CD-ROM GAME OF THE YEAR

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

16+ relic THQ

TAMBIÉN DISPONIBLE LA EDICIÓN ESPECIAL

"GAME OF THE YEAR EDITION"

LIBERA EL

"MARTILLO DEL EMPERADOR"







www.thq.com







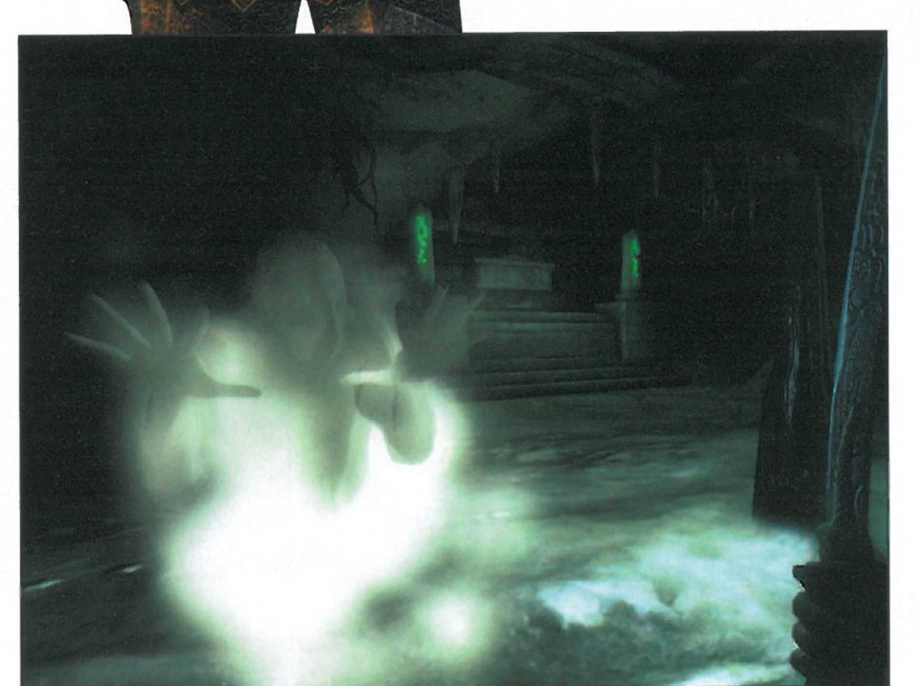
GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Bethesda Softworks • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Noviembre

THE ELDER SCROLLS IV

Oblivion

Existen **juegos que** más allá de tus gustos personales **deben ser jugados**. Son los títulos que pasan a las antologías. ***Oblivion*** tiene todos los ingredientes para lograrlo. Como juego de rol, **está llamado a hacer historia** en su género. Y como juego a secas… pues eso, que pinta más que bien.

POR S. SÁNCHEZ



Vas a tener que estar preparado para lidiar con enemigos de este y del otro mundo.



Recogiendo plantas podrás crear pociones y comida para ayudarte en el camino.



La interacción con los personajes no jugadores será de lo más verosímil.

Oblivion es la cuarta entrega de una saga. Muchos títulos con ese bagaje se limitan a vivir de glorias pasadas. Pero no es el caso. Estamos ante una obra que puede suponer para *The Elder Scrolls* un salto cualitativo de la envergadura del que *San Andreas* significó para la saga *GTA*. Si *The Elder Scrolls* es sinónimo de libertad absoluta, *Oblivion* va a ser lo más parecido a viajar a un mundo de fantasía donde tu protagonista puede realizar acciones increíbles y otras bastante más mundanas. Eso sí, sin cortapisas.

Durante la presentación, Pete Hines, responsable de Bethesda, se encargó de explicarnos los puntos fuertes del juego y mostrarnos el estado actual del título. Antes de ponernos a degustar tan suculento plato, intentamos en vano que nos adelantara los contenidos. Sus palabras se quedarían cortas, vino a decir. Al finalizar la presentación supimos que no había sido un burdo intento de sacarse de encima a la prensa. La complejidad del proyecto no es para menos.

PETE, MARAVÍLLANOS

A las primeras de cambio, Pete Hines nos quiso deslumbrar con los gráficos del juego y lo consiguió. Sin duda tiró de argumentos contundentes. El nivel de detalle, las animaciones de los personajes y la física del juego son comparables a los de



Tus habilidades mejorarán en función del uso que hagas de ellas.



Las puertas del infierno se abrirán y, con mucho arrojo, las podrás cruzar.

Half-Life 2. Y pocos juegos pueden alardear de codearse con una obra clave del software lúdico.

La historia de *Oblivion* empezará como el resto de juegos de la saga, con el protagonista entre rejas. Un protagonista que previamente habrá sido sometido a una serie de opciones de personalización absolutamente increíbles. Físicamente podrás cambiar hasta el más mínimo aspecto del personaje. Además, si no tienes bastante con la nutrida lista de clases, podrás personalizar la clase en virtud de distintas habilidades básicas que recomponer a tu gusto.

Estas habilidades serán realmente importantes, porque la efectividad del personaje dependerá de cómo tu personaje las desarrolle durante el juego. Desaparece así el concepto de niveles y puntos de experiencia. En cualquier caso, hagas lo que hagas entrarás en alguna de las tres categorías de personaje: o guerrero o mago o ladrón. No tienes escapatoria.

El nivel de detalle, las animaciones y la física del juego son comparables a los de *Half-Life 2*

Básicamente en *Oblivion* te encontrarás con que una vez más eres una especie de elegido y no precisamente en tiempos de bonanza. La familia imperial ha sido aniquilada y tú debes encontrar a un hijo bastardo del emperador para que las fuerzas del mal no se hagan con el poder.

Un mundo vivo

Ciertamente el argumento no es de lo más original, pero si algo tienen los juegos de la saga *The Elder Scrolls* es que lo compensan con una jugabilidad libre de toda atadura. De esta forma y según nos contó Hines, "hay una infinidad de cosas que hacer en *Oblivion*, pero sobre todo hemos querido que las misiones lleguen al jugador de forma natural y para ello las conversaciones entre personajes no jugadores serán fundamentales".

Como muestra, Pete Hines nos enseñó un instante del juego en que su personaje paseaba por las calles de una ciudad y se acercaba a dos personajes no jugadores que estaban teniendo una charla. De esta forma el protagonista recogía información que al usarla luego en sus conversaciones podía derivar en misiones.

Otro de los aspectos que se está cuidando en el juego son los combates. Tal y como Hines nos comentó, "era normal que los jugadores no entendieran el sistema tradicional de los juegos de rol mediante el cual un golpe en el contrario podía suponer una pifia". Para empezar, en *Oblivion* todos los golpes que impacten harán daño y la cantidad del daño dependerá de muchos factores. Pero es que además los combates serán más interactivos y no una simple repetición de clics de ratón. Dependiendo de la dirección que se le dé al golpe, el personaje efectuará movimientos que desarmen al contrincante, lo noqueen o lo golpeen con todas sus fuerzas.

Te desplazarás a pie o a caballo, aunque, por fortuna, también podrás transportarte



Con el ratón marcarás la dirección del golpe y el tipo de estocada.



En un mundo así puedes hallar razas extravagantes como los argonian.

Podrás ver a tu personaje en primera o tercera persona en todo momento.

MÁS QUE UN MUNDO UN UNIVERSO

Aunque se trata de una de esas sagas con historia para dar y tomar, es posible que incluso aquellos que la hayan seguido no la conozcan por completo. Tanto los que están interesados en su pasado como en su inmediato futuro tienen un punto de referencia inexcusable en www.elderscrolls.com. En esta web puedes encontrar abundante información y contenidos multimedia de *The Elder Scrolls*. Está bastante actualizada, así que si quieres seguirle la pista a *Oblivion* te recomendamos que la añadas a tu lista de favoritos.



al instante a aquellos lugares conocidos haciendo clic sobre ellos en el mapa. Al empezar conocerás las grandes ciudades y poco a poco tendrás que ir explorando sus alrededores para descubrir nuevas localizaciones.

Para bien o para mal

Con tan sólo ver unos pocos ejemplos podemos afirmar que tu paso por *Oblivion* te llevará por lugares absolutamente increíbles, entre ellos el mismo infierno, de donde saldrán las hordas de demonios a las que tendrás que enfrentarte. No necesariamente lo tendrás que hacer solo, ya que durante el juego podrás unirte a múltiples facciones que te proporcionarán misiones y apoyo logístico.

Como en la vida real, tú elegirás si vas a ser un héroe respetado o un temido villano. No sólo optarás a reunirte con los más buenos del lugar, si eres lo suficiente malvado, tendrás la posibilidad de unirte a la cofradía de los asesinos o a la de los ladrones. Nada mejor que ser consecuente con tus principios (o tus no principios) para lograr destacar en uno u otro sendero.

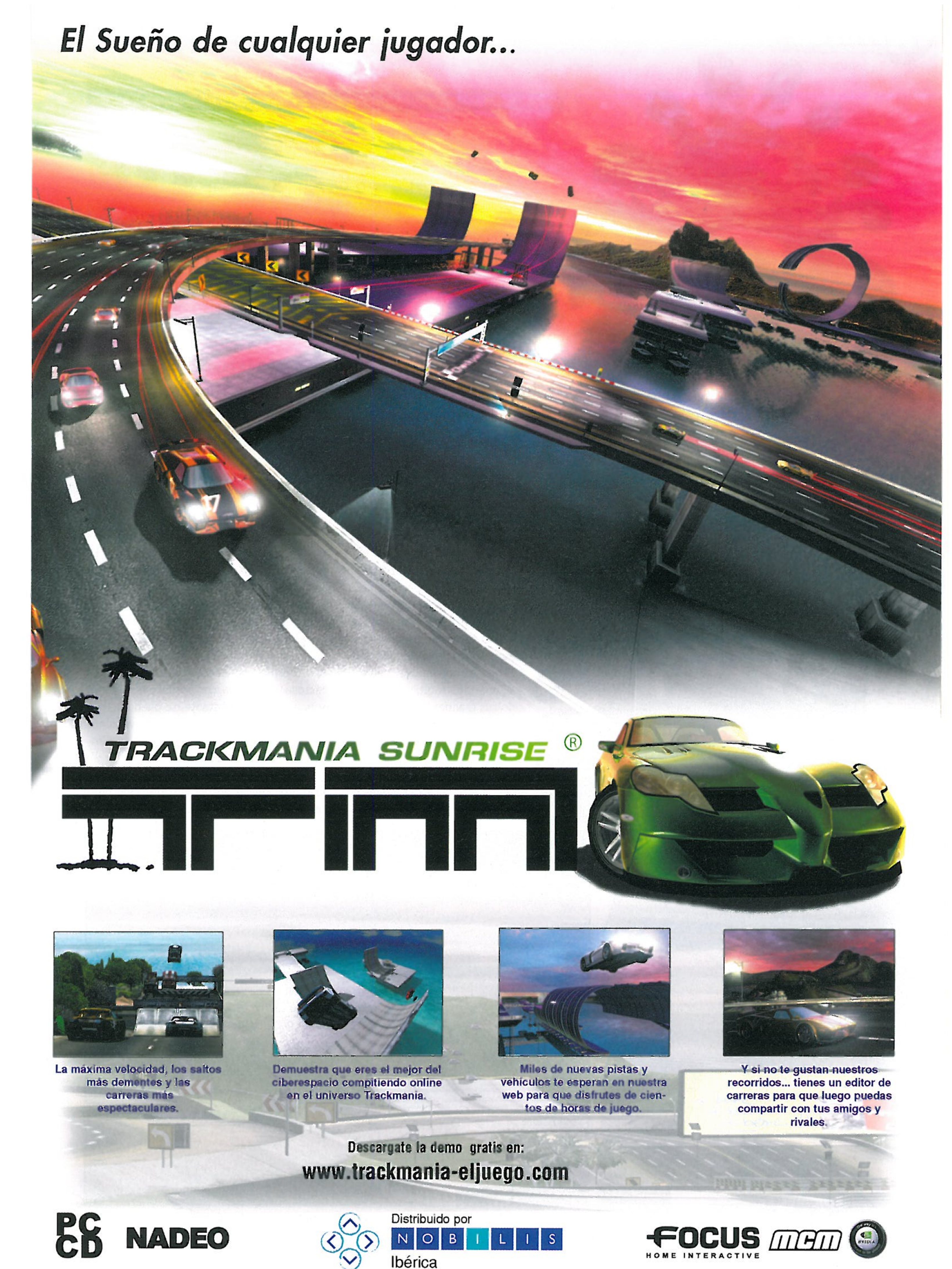
A su vez, el juego contará con dos minijuegos. El primero de ellos es sencillo y consiste en forzar cerraduras. Recuerda al sistema de forzar cerraduras de *Splinter Cell*, pero es algo más complejo y acarrea peores consecuencias en caso de fracasar. El segundo minijuego es el de la persuasión. Puedes intentarlo con distintos personajes y consiste en sacarles información a través de un diálogo en el que puedes decidir sobre la marcha tu actitud y ver si realmente eres un buen embaucador.

Como sus predecesores, *Oblivion* será un juego para un solo jugador, aunque está previsto el lanzamiento de un kit de desarrollo para que los aficionados a los mods puedan personalizarlo. La inclusión de estadísticas también hará, con toda seguridad, que la competición pase de tu monitor a los monitores de medio mundo.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... Todo hace pensar que se tratará de un juego sobresaliente. Del conjunto destacan sobre todo su libertad y una calidad técnica que apabulla.

A MEJORAR... Los guerreros están muy bien equilibrados, aunque habrá que ver cómo funcionarán los magos y ladrones en el juego. Su comportamiento es una incógnita.


El Sueño de cualquier jugador...
TRACKMANIA SUNRISE ®
La máxima velocidad, los saltos más dementes y las carreras más espectaculares.
Demuestra que eres el mejor del ciberespacio compitiendo online en el universo Trackmania.
Miles de nuevas pistas y vehículos te esperan en nuestra web para que disfrutes de cientos de horas de juego.
Y si no te gustan nuestros recorridos... tienes un editor de carreras para que luego puedas compartir con tus amigos y rivales.
Descargate la demo gratis en:
www.trackmania-eljuego.com
PC CD
NADEO
Distribuido por
NOBILIS
Ibérica
FOCUS
HOME INTERACTIVE
mcm



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ensemble Studios • EDITOR: Microsoft • DISPONIBLE: Noviembre

AGE OF EMPIRES III

A la **exitosa saga** *Age of Empires* le queda poco para ser **trilogía**. Bajo el brazo, el tercer vástago traerá **un motor gráfico sorprendente**, la época colonial y la ciudad natal. Ricas novedades para llevar la jugabilidad a **los altares de la estrategia**.

POR J. M. MARTÍN

Age of Empires siempre ha destacado por su accesibilidad y sencillez de juego. Siguiendo los más estrictos cánones del género, la saga de Ensemble Studios ha logrado seguir en primera línea desde su nacimiento allá por 1997. La comunidad de usuarios y el apartado multijugador han sido sus grandes bazas desde el principio, dos aspectos que se seguirán cuidando en la tercera entrega del juego.

En palabras de su creador, Bruce Shelly, "*Age of Empires III* tiene todo lo bueno de *AoE*, pero aporta importantes novedades que proporcionan una nueva experiencia de juego". La primera de ellas es un nuevo motor gráfico. La calidad visual del terreno, las estructuras, las unidades, los efectos del agua... Y todo tridimensional, aunque manteniendo una engañosa vista isométrica para quienes sólo conciben *AoE* bajo esa perspectiva. Pero se trata de una mera decisión de diseño: por defecto la vista es ésa, con posibilidad de zoom y nada más. No obstante, se puede activar una opción que permite el libre movimiento de la cámara, lo cual sí constituye una importante novedad dentro de la saga.

La evolución natural del juego determina la utilización de un periodo histórico diferente: la época colonial, cuando las grandes

Hasta ocho naciones se disputarán el control del continente recién descubierto.


Los nuevos escenarios contarán con varios niveles en el terreno.


Cada potencia del juego tendrá una ciudad natal, centro neurálgico de su imperio.

potencias europeas se enfrentaban por el reparto del recién descubierto Nuevo Mundo: ingleses, españoles, franceses, portugueses, holandeses, prusianos, rusos y otomanos en una imparable carrera por acaparar territorio y recursos. Y en medio de todos ellos, los nativos americanos, que podrán convertirse en formidables aliados si sabes jugar bien tus cartas.

El grueso del juego seguirá la fórmula de siempre: construcción, recolección de recursos, entrenamiento de unidades, exploración y batallas. En el mapa podrás encontrar algunas novedades que forman parte del sistema de experiencia que incorpora *AoE III*: tesoros protegidos por guardianes y que te proporcionan diversas cantidades de los distintos recursos, y rutas comerciales de los nativos, sobre las cuales puedes construir puestos de comercio que producirán experiencia de forma continua.

Un poco de ayuda

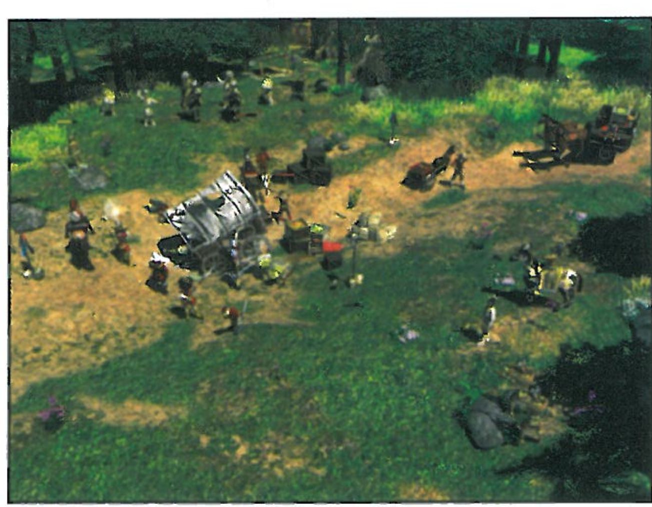
Gracias a esta experiencia podrás realizar envíos desde tu ciudad natal en el Viejo Continente. Cada envío exige la acumulación de cierta cantidad de experiencia y su contenido dependerá de dos factores: la era en que te encuentres y la baraja que hayas elegido para jugar. *AoE III* incluye un total de 50 cartas que se corresponden con otras tantas unidades, tecnologías, recursos y estructuras, cartas que obtienes a través de las mejoras que puedes realizar en tu ciudad natal, entre otros métodos. Sólo puedes utilizar 20 de esas 50 cartas (en caso de tenerlas todas, claro) en un determinado escenario, de modo que has de preparar diferentes barajas para distintas situaciones.

Al corresponderse con unidades y tecnologías, muchas de estas cartas sólo estarán disponibles en una determinada era. Es por eso que el avance de una era a otra será fundamental para obtener esos suministros extra que, en un momento dado, pueden resultar vitales. Asimismo, algunas de las cartas se podrán emplear de manera infinita (los suministros de recursos, por ejemplo) y otras una única vez por escenario (un carromato con un centro urbano extra, por ejemplo).

Como siempre, cada cultura contará con unidades exclusivas. Dentro de este apartado surge la figura del explorador, que, aunque compartida por todas las culturas, es única. La paradoja no es tal: sólo puedes tener uno. El explorador cuenta con algunas habilidades especiales que lo hacen valioso. Entre ellas, es una de las pocas unidades que puede recuperar los tesoros dispersos por el mapa, aniquilando a uno de sus guardianes de un solo disparo.

Además de todos estos nuevos elementos de juego, hay otros que ya han estado


La exploración del terreno será crucial para la obtención de recursos.


Podrás vivir de cerca la historia de una familia de colonos americanos.


El uso de formaciones cobrará importancia en los ataques a ciudades.





Establecer rutas comerciales será clave en la colonización del Nuevo Mundo.



El desarrollo de esta época histórica permitirá que se potencien los enfrentamientos navales.



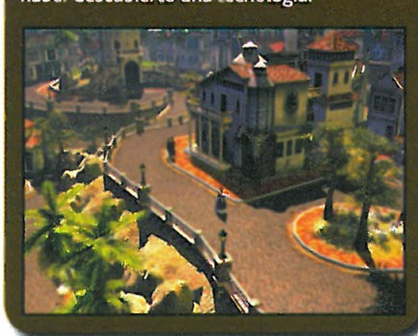
Las relaciones con los indígenas del nuevo continente cobrarán gran importancia.



El juego seguirá basándose en la recolección de recursos y creación de emplazamientos.

LA CIUDAD QUE TE VIO NACER

En la pantalla de ciudad natal podrás encontrar diferentes edificios que mantienen cierta correlación con los que puedes llegar a construir en cualquier escenario. Cada uno de ellos es susceptible de recibir diversas mejoras, que a su vez te proporcionarán beneficios en forma de cartas adicionales para tus barajas y un incremento del nivel de la ciudad. Efectivamente, la ciudad natal se comporta como un personaje en un juego de rol: aumenta de nivel a medida que pasa el tiempo y te ayuda a conseguir experiencia y a cumplir objetivos, convirtiéndose así en un elemento persistente a lo largo de la partida. Para poder realizar esas mejoras tendrás que cumplir ciertos requisitos como haber alcanzado una determinada era, disponer de cierta cantidad de recursos o haber descubierto una tecnología.



presentes en diversos títulos del género, pero que aparecen por primera vez en la saga *AoE*. Por ejemplo, un motor físico que permite, entre otras cosas, que una bala de mortero haga saltar por los aires a las unidades de infantería o caballería que alcance con su impacto. También la altura se convierte en un factor de cierta relevancia en escenarios que presentan cañones y otros accidentes orográficos.

Sin duda *AoE III* supondrá un importante avance con respecto a su predecesor

Como en ediciones anteriores y a diferencia de otros juegos de estrategia en tiempo real de corte histórico, *AoE III* ofrece un periodo de tiempo limitado que termina en 1850. Según sus creadores esto es así porque "en esa fecha aparecieron los rifles y cañones y utilizarlos nos habría obligado a realizar un drástico cambio en las dimensiones del juego". Esto significa que el abanico tecnológico es más reducido que en otros juegos, si bien no se notará en la extensa campaña para un jugador, donde la progresión estará muy calculada para que la experiencia sea lo más rica posible.

MÁS DE TODO

Tanto el sistema de construcción como el editor de escenarios son ahora más completos para proporcionar una mayor variedad y libertad a la hora de diseñar terrenos y fortificaciones de todo tipo. Se ha hecho especial de hincapié al trazado de empalizadas, muros y murallas para que puedan adoptar prácticamente cualquier forma que quiera el jugador.

Los modos escaramuza y multijugador completarán *AoE III*, que también contará con gran apoyo a través del sistema de juego online de Ensemble Studios, muy similar al que ofrece Blizzard on Battle.net. Los modos multijugador, condiciones de victoria y otros parámetros de esta modalidad aún no están cerrados, de modo que habrá que esperar un poco más para conocer mejor este aspecto de juego.

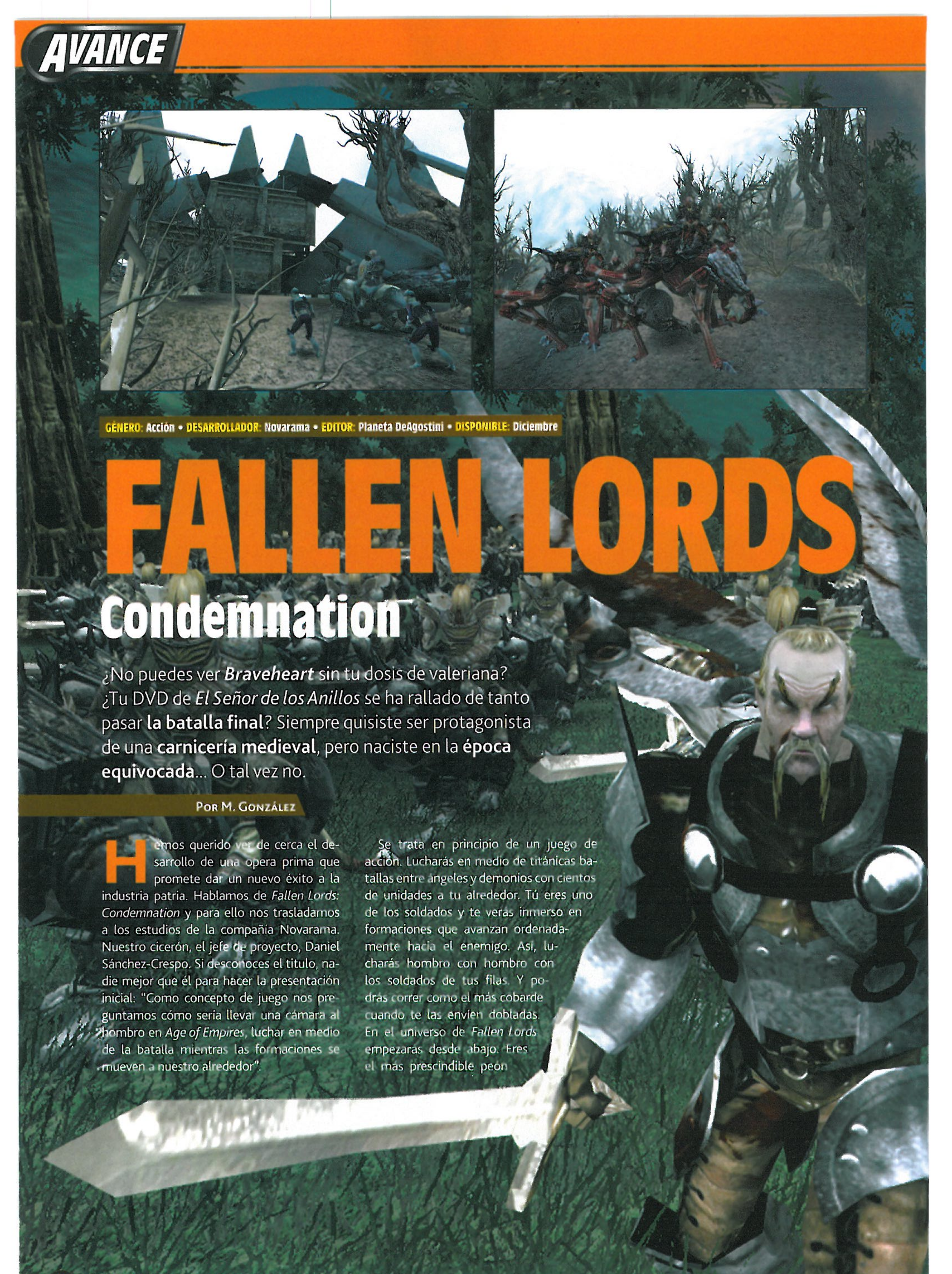
De lo que no cabe duda es de que *AoE III* supondrá un importante avance con respecto a su predecesor, aunque aún está por ver si las novedades son bien acogidas entre los usuarios. Además, el uso de un nuevo motor 3D aumenta notablemente la exigencia en cuanto requisitos mínimos se refiere, lo que quizá le reste posibilidades de cara a jugadores más casuales que hasta ahora disfrutaban de los títulos anteriores sin problemas.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las barajas de cartas que puedes elegir para el envío de suministros, unidades y tecnologías desde la ciudad natal prometen dar más juego de lo que parece a primera vista.

A MEJORAR... La inteligencia artificial en el modo escaramuza es prácticamente inexistente en la versión que hemos probado, aunque es de suponer que no será así en la versión final.


FAHRENHEIT
UN THRILLER PARANORMAL
DIRIGIDO POR DAVID CAGE
LA CULPA TE PARALIZA
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PC DVD ROM
XBOX
quantic dream
www.atari.com/fahrenheit
www.es.atari.com
NVIDIA
ATARI



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Novarama • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Diciembre

FALLEN LORDS

Condemnation

¿No puedes ver ***Braveheart*** sin tu dosis de valeriana? ¿Tu DVD de *El Señor de los Anillos* se ha rallado de tanto pasar **la batalla final**? Siempre quisiste ser protagonista de una **carnicería medieval**, pero naciste en la **época equivocada**... O tal vez no.

POR M. GONZÁLEZ

Hemos querido ver de cerca el desarrollo de una opera prima que promete dar un nuevo éxito a la industria patria. Hablamos de *Fallen Lords: Condemnation* y para ello nos trasladamos a los estudios de la compañía Novarama. Nuestro cicerón, el jefe de proyecto, Daniel Sánchez-Crespo. Si desconoces el titulo, nadie mejor que él para hacer la presentación inicial: "Como concepto de juego nos preguntamos cómo sería llevar una cámara al hombro en *Age of Empires*, luchar en medio de la batalla mientras las formaciones se mueven a nuestro alrededor".

Se trata en principio de un juego de acción. Lucharás en medio de titánicas batallas entre ángeles y demonios con cientos de unidades a tu alrededor. Tú eres uno de los soldados y te verás inmerso en formaciones que avanzan ordenadamente hacia el enemigo. Así, lucharás hombro con hombro con los soldados de tus filas. Y podrás correr como el más cobarde cuando te las envíen dobladas. En el universo de *Fallen Lords* empezarás desde abajo. Eres el más prescindible peón



de la infantería ligera. Aunque no te vas a conformar con tan poco. Irás ascendiendo conforme avances en la campaña hasta convertirte en el héroe consagrado de tu ejército, con lo que también deberás dirigir en el combate a las multitudes que te admiran.

Cuatro son las facetas sobre las que han cimentado en Novarama la jugabilidad de *Fallen Lords*. En primer lugar, la lucha al viejo estilo arcade de juegos como *Demon Stone* o *El retorno del Rey*, con más de 100 armas a tu disposición y combos diferentes para cada tipo de unidad: infantería ligera, infantería pesada, arqueros, hechiceros y héroes. En segundo lugar, el uso de vehículos. Los ligeros no podrían ser más peculiares: tigres y toros de combate que podrán ser cabalgados por cualquier unidad. Los vehículos pesados serán la artillería. Lentos y pesados, se encargan de lanzar proyectiles a gran distancia para desbaratar las formaciones enemigas.

Dos demonios posan para la revista. Aparte de malos son feos como ellos solos.

Estos toros serán los vehículos ligeros del bando infernal.

El tercer apartado a tener en cuenta lo compone la magia. "No queríamos luces de colores como en *World of Warcraft*, queríamos una magia realista, contenida, más parecida a la vista en *El Señor de los Anillos*", nos contó el jefe de proyecto. Y no sólo se explicó con palabras, a continuación nos mostró algunos de los hechizos que tendremos nuestra disposición mediante diversos combos de teclado: hechizos de ataque y defensa capaces de influir temor en las tropas enemigas, cegarles o convocar nuevas unidades.

Lucharás en medio de titánicas batallas con cientos de unidades a tu alrededor

El cuarto y último apartado es la táctica. Según asciendas en el escalafón militar, podrás dar órdenes a un número cada vez mayor de unidades. El sistema para transmitir estas órdenes a tus tropas será muy sencillo, ya que apenas necesitarás tres botones.

Una historia mística

El titulo de Novarama contará con tres campañas. En ellas encarnarás a los ángeles, al ejército de los demonios o a un tercer bando neutral, las almas perdidas. En la campaña de los ángeles seguirás al ángel Saddiel en su intento de recuperar a las almas perdidas



Tropas del abismo infernal al asalto de un convoy de almas perdidas.



Cualquiera puede pasarse a la caballería, incluso sobre lindos gatitos como éste.



Un soldado del bando angelical frente a un toro del infierno. ¿Apuestas?

para el cielo y destruir a las hordas del infierno. En la campaña demoníaca no tendrás otro objetivo que seguir al demonio Baal en una orgía de destrucción. Por último, como almas muertas, tu prioridad será conseguir ser libre, huyendo por igual de los heraldos del cielo que de los monstruos del infierno.

Fallen Lords también contará con un modo multijugador. El número máximo de usuarios está por determinar, aunque deberían quedar entre cuatro y ocho dado que cada jugador comandará un ejército en pantalla. Los modos serán deathmatch y un modo alternativo basado en el popular *Counter Strike* en el que obtendrás puntos por tus logros, los cuales podrás gastar en reclutar más tropas o en mejorar tu campeón.

El título también llegará a las estanterías con un completo editor de niveles, el mismo que utilizan los chicos de Novarama y que permitirá a la comunidad online aportar su granito de arena a las batallas del mas allá.

Aptitudes gráficas

El motor gráfico utilizado para dar vida a los gigantescos escenarios ha sido desarrollado internamente por Novarama, con la única ayuda del programa SpeedTree para la recreación de los bosques que pueblan el juego. Lo que pudimos ver en la presentación nos dejó ampliamente sorprendidos, con escenarios kilométricos y bien diseñados por los que se desplazarán hordas de criaturas en enfrentamientos espectaculares. El zoom te permitirá acercarte a tu personaje para luchar con el mejor ángulo de visión posible o alejarte hacia una vista más táctica.

Tras las criaturas y los escenarios encontramos una amplia labor de diseño gráfico para dar vida a las sorprendentes monturas y soldados que constituyen los tres ejércitos, algunos de ellos con una clara inspiración cinematográfica. Confiamos en que la jugabilidad acompañe el trabajo gráfico y que estos barceloneses consigan abrir otra punta de lanza para el software lúdico español.

ENTREVISTA A DANIEL SÁNCHEZ-CRESPO, JEFE DE PROYECTO DE *FALLEN LORDS*

"CUESTIÓN DE SOLVENCIA"

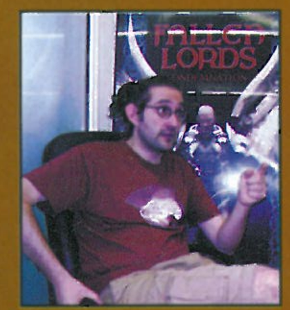
Tras una quincena de fotos para captar su mejor perfil, interrogamos al responsable de *Fallen Lords* sobre los secretos de Novarama.

PC LIFE: ¿Qué es Novarama y de donde surgió la idea de la compañía?

DANIEL SÁNCHEZ-CRESPO: Es un estudio de de Barcelona. Actualmente somos trece personas más cuatro o cinco freelance. Básicamente venimos de otros sectores, no del mundo del videojuego, empresas punto com y diseño gráfico. Coincidimos en el espacio y el tiempo por nuestro interés en desarrollar videojuegos.

PCL: ¿Es *Fallen Lords* vuestro primer videojuego?

D.S.: Nuestro primer proyecto grande, sí. Nosotros trabajamos antes en CD interactivos. Hicimos también junto con UbiSoft un juego para PS2 y GameCube, *Monster 4x4*, y ahora estamos con Planeta,



de quien estamos muy contentos.

PCL: Los estudios se encuentran en la Universidad Pompeu Fabra. ¿Cual es vuestra relación con ella?

D.S.: Somos una unidad completamente independiente. Les alquilamos el local y utilizamos algunas de sus instalaciones como las de Motion Capture, pero eso es todo. Por supuesto, estar aquí también nos permite seguir nuevos talentos de cerca.

PCL: Hablando de nuevos talentos, quiero hacer un videojuego. ¿Consejos?

D.S.: Lo primero es no ir con la carpeta llena de buenas intenciones en la mano. Las compañías se juegan ahora mucho dinero. Hablamos de millones de euros para desarrollar un juego y lo que quieren es ver hechos, prototipos, como por ejemplo el que nosotros enseñamos a Planeta. Es cuestión de ofrecer solvencia.

PCL: Y la pregunta obligada: ¿Qué hay en el futuro de Novarama?

D.S.: [Las risas de Daniel indican que no va a contestar] Un juego aún mejor que éste...

Lo esencial

A SEGUIR... Las espectaculares batallas a pie de pista donde cuenta tanto la espada como el cerebro. También la genial ambientación y los kilométricos escenarios.

A MEJORAR... Los efectos de algunos hechizos no resultan muy convincentes y el escudo mágico presenta un extraño parecido a una tienda de campaña.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pterodon • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Octubre

VIETCONG 2

La guerra que **hizo tambalear la conciencia** del país más poderoso del siglo XX. El plató para engendros como **Rambo o el capitán Braddock**. La inspiración de un montón de juegos en el olvido, excepto aquel *Vietcong* y su **espléndido modo multijugador**.

POR S. SÁNCHEZ

Vietcong 2 no anda escaso de marco histórico ni de referentes audiovisuales. Por ello es complicado que a simple vista destaque por las novedades. Sucede que a los juegos, como a las personas, no se les debe juzgar por su aspecto. La secuela de *Vietcong*, en su versión final, mejorará gráficamente. De hecho, incorporará un nuevo motor gráfico que permitirá los efectos visuales compatibles con las últimas versiones de DirectX 9. Además, usará la misma herramienta para aplicar texturas que juegos como *Doom 3* o *Half-Life 2*.

¿Cansado de jugar con los yankies? Por fin podrás adoptar otro punto de vista.

DIRECTO A LA JUNGLA

Hemos podido constar que el nivel de realismo gráfico ha sido incluso mejorado. Decir esto a partir de la calidad obtenida por el original no es decir poco. Quizá la representación de los personajes no fuera difícil de mejorar, pero el detalle de las armas y sobre todo de los escenarios era sobrecogedor.

Son muchos los juegos que se empeñan en mostrarnos hasta el más pequeño detalle en cuanto a texturas para así asombrarnos con su realismo, pero las junglas de *Vietcong* ofrecerán algo más que eso. Han sido recreadas con tanto esmero que te transmitirán la sensación de estar ahí. Además, los camuflajes serán realmente efectivos y el terreno te permitirá emular acciones estratégicas que otros juegos no te ofrecen.

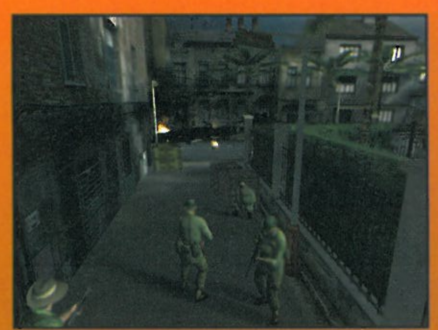
No sólo de gráficos vive un juego, y en *Vietcong 2* el sonido ambiente será sumamente importante. En ese sentido, se agradece que incluya el nuevo motor de sonido Creative Labs EAX4, consiguiendo que el entorno afecte a la calidad y propagación de los sonidos, ecos, etc.

Habrá tanto modo para un solo jugador como multijugador. El original destacó especialmente por este último, así que no es de extrañar que los desarrolladores se estén esforzando en compensar la balanza. La solución: darle algo más de vida al modo en solitario. En concreto el juego incluirá dos campañas. En la primera te convertirás en un capitán de las americano cuya misión será escoltar a un reportero de guerra que cubre las festividades del Año Nuevo (Tet) durante un alto al fuego. La otra (y esto es novedad) te permitirá adoptar el rol de un joven recluta del Vietcong cuya misión será derrotar a la Armada Survietnamita en los campos de arroz y la jungla. El recluta finalmente ascenderá a sargento en la insurrección de la ciudad de Hue, cuyo objetivo será el asalto al Palacio Imperial.

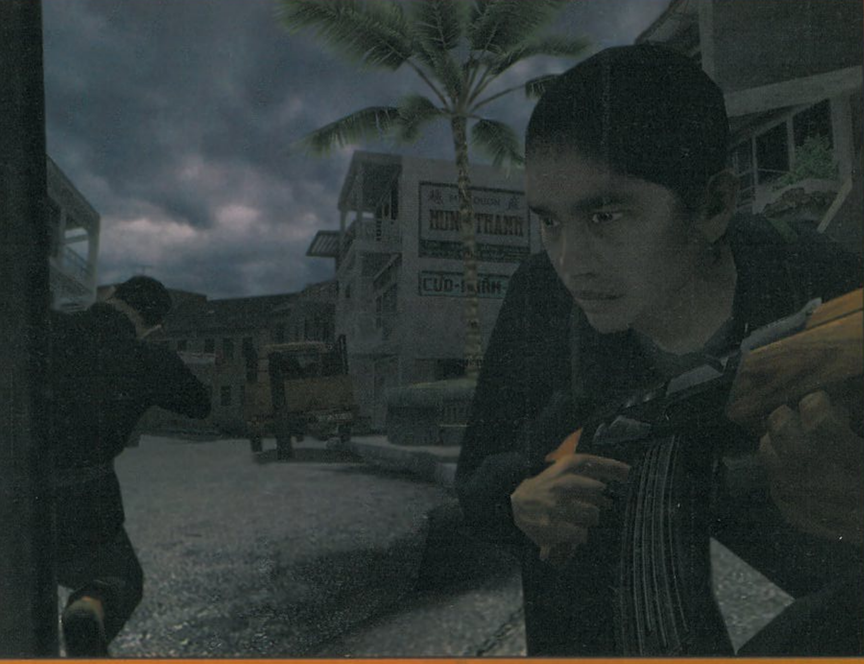


Las armas pesadas estarán presentes en todos los modos de juego.


Los francotiradores serán auténticos especialistas del camuflaje.



Durante las misiones en solitario podrás dar órdenes básicas al resto del equipo.



Sin duda, los rostros de los soldados han ganado en detalle.

Mejor en compañía

Hablando del plato principal, el modo multijugador, la cosa promete. Por ahora se han confirmado los modos de juego de la anterior entrega, es decir los combates entre jugadores en solitario o por equipos y el modo de captura la bandera. Pero, además, en esta ocasión se podrán jugar misiones en cooperativo con hasta siete jugadores como acompañantes.

Las batallas multijugador se ampliarán a un total de 64 contendientes que tendrán como principal novedad la necesidad de ganarse los galones. A pesar de que se tratará de aspectos configurables para el que cree la partida, por defecto los jugadores se encontrarán con que tendrán únicamente acceso a un par de clases. A medida que eliminen a jugadores del bando contrario o ayuden a capturar las banderas enemigas, ganarán puntos de experiencia que permiten acceder al resto de clases y armamento.

Las buenas noticias no acaban aquí. Por lo visto se está cuidando mucho la flexibilidad en cuanto a la configuración de partidas multijugador. Entre la multitud de variables que podrás definir, destaca la expulsión automática de jugadores que disparen a sus propios compañeros. Curiosa es también la opción de fijar un plazo de tiempo mínimo para que un mismo jugador vuelva someter a votación general la expulsión de un contrincante. De esta manera, se evitarán rencillas personales. No sabemos todavía hasta dónde llegará el modo para un jugador, pero es seguro es que en el apartado multijugador *Vietcong 2* dará muchas alegrías.

Las junglas han sido recreadas con tanto esmero que te transmitirán la sensación de estar ahí

En esta ocasión habrá mayor número de escenarios urbanos en los que repartir estopa.

LA OFENSIVA DEL TET

La base argumental sobre la que discurrirán las campañas individuales corresponde a lo que durante la Guerra del Vietnam se conoció como La ofensiva del Tet. En enero de 1968, Vietnam del Sur se preparaba para el feriado del Tet. La celebración del año nuevo chino era una oportunidad para disfrutar de un alto el fuego no oficial, tal como había ocurrido en años anteriores. Sin embargo, las fuerzas del Norte y la guerrilla del Vietcong lanzaron una ofensiva en todo Vietnam del Sur. Atacaron incluso la embajada de Estados Unidos en Saigón, además de la ciudad histórica de Hue y la base militar estadounidense de Khe Sanh, al norte del país.



Lo esencial

A SEGUIR... Las mejoras gráficas que hacen de los escenarios de *Vietcong 2* un campo de batalla como el coronel Truman manda. También se perfila un buen modo multijugador.

A MEJORAR... Aunque en teoría el juego se adaptará bien a todo tipo de equipos, serán necesarios algunos retoques para alcanzar más fluidez en el juego online.





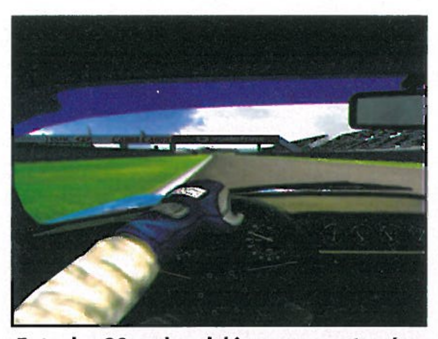


GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Simbin Development Team • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Octubre

GT LEGENDS

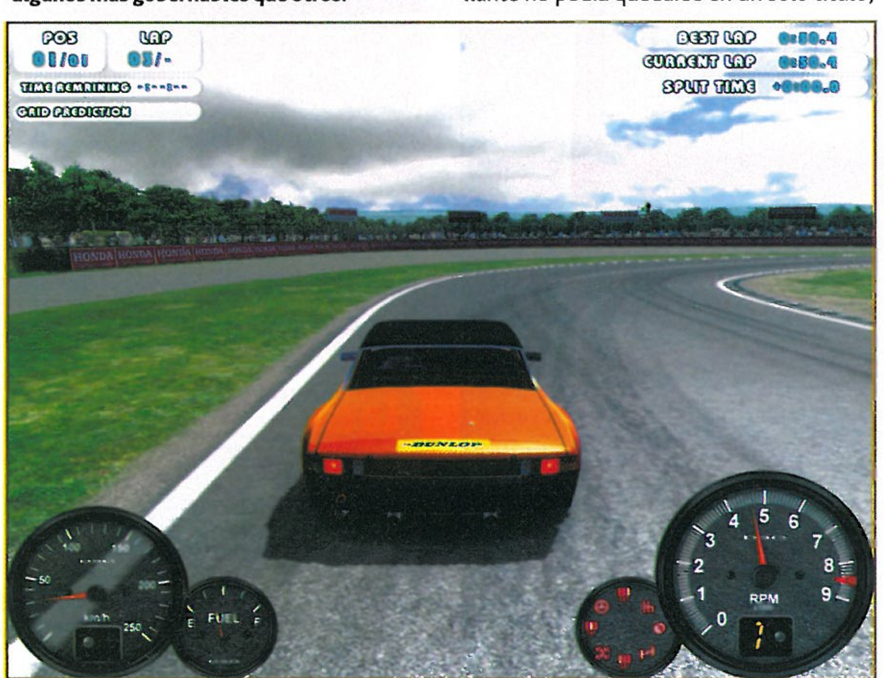
POR J. FONT

Imagina que los encargados del museo del automóvil deciden organizar un campeonato con sus mejores piezas. No es el caso, pero podría servir como excusa argumental para este juego. Descansa el pie, porque en *GT Legends* primará tu pericia al volante.



Entre los 90 coches del juego, encontrarás algunos más gobernables que otros.

Mientras que algunas compañías se pierden ante el dilema de apostar por un sistema de conducción arcade o de simulación, otras como Simbin lo tienen claro. Simulación, siempre. Ya en su anterior juego, *GTR*, se encargaron de despejar cualquier duda. El esfuerzo por conseguir un juego brillante no podía quedarse en un solo título, así que Simbin ha estado trabajando a fondo en la nueva versión de su juego. *GT Legends* es una continuación del *GTR* aparecido hace unos meses, un juego de simulación realista basado en las competiciones oficiales de la FIA.



La carencia de elementos aerodinámicos en los vehículos es evidente.

ATRASEMOS LOS RELOJES

La nueva entrega propone revivir las competiciones FIA GTC y FIA TC, sólo que nos trasladará a las temporadas de 1965 y 1976, las dos competiciones oficiales de las que los desarrolladores han obtenido la licencia de la FIA. Huelga decir que los coches que podrás pilotar en el juego corresponderán a las décadas de los sesenta y setenta. En total, 90 vehículos legendarios. Si no encuentras el tuyo, háztelo mirar. Es grave.

Existirán varios modos de juego, desde carreras rápidas hasta un completo campeonato. En éste empezarás con un Mini Cooper o un Ford Cortina. Durante la competición deberás quedar entre los tres primeros. Esto te permitirá obtener créditos con los que adquirir nuevos vehículos. Pero el dinero no lo es todo. Algunos de ellos sólo serán accesibles después de superar con éxito algunas de las competiciones.

La dificultad promete ser progresiva, por lo que los vehículos de las primeras carreras serán más manejables. A medida



En la vista externa sacrificarás el goce de ver los detallados interiores de los vehículos.

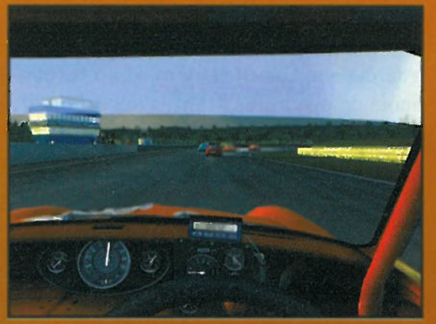
AJUSTES SEGUROS

La simulación es clave en esta saga. Antes de empezar la carrera podrás pasar por el taller para preparar el vehículo para la competición. A diferencia de *GTR*, en este juego las modificaciones son algo más limitadas, ya que los vehículos carecerán de elementos aerodinámicos. La mayoría de ajustes se limitarán al rendimiento del motor y de los neumáticos. También podrás decidir la cantidad de combustible con el que cargas el vehículo para reducir su peso y arañar segundos al cronómetro. Eso sí, deberás tener claros los ajustes si no quieres que el coche se convierta en una máquina tan fiera como ingobernable.





No siempre competirán los mismos modelos. La cosa irá de categorías.



Si enciendes las luces cuando el sol se pone, te evitarás más de un accidente.



Qué monos son los cochecitos. Incluso se echan una siesta entre carrera y carrera.

que avance el juego, podrás acceder a vehículos más potentes que precisarán de una mayor habilidad a la hora de conducir.

Antes de cada carrera podrás escoger el nivel de dificultad entre cinco opciones. Cada una de ellas estará relacionada con los daños del vehículo y las ayudas en la conducción. En niveles avanzados, un error de pilotaje hará que la mecánica falle o que el coche haga un trompo por acelerar de golpe. Como ves, la simulación ya presente en *GTR* seguirá siendo el caballo de batalla de este título.

ADELANTA SI PUEDES

Nada de inventos, los circuitos serán reales. Trazados europeos como Imola o Hockenheim serán algunos de los encargados de acoger las pruebas. No obstante, tampoco esperes recorridos exactamente iguales a los de la Fórmula 1. De esta manera, podrás disfrutar de carreras más breves y utilizar varios trazados en un mismo circuito. A menudo, estas modificaciones harán que el asfalto sea menos adherente o el ancho del circuito más reducido. Esto significa sobre todo que lo tendrás más complicado a la hora de adelantar. Y es que esta variación en la fórmula tiene como objetivo dotar de una mayor emoción al juego. Un trazado largo y ancho podría restarle divertimento al evento, ya que la velocidad punta de estas reliquias del pasado no es precisamente de vértigo. Así que ha llegado tu hora. Aquí no ganará el más rápido, sino el más hábil.

Trazados europeos como Imola o Hockenheim serán algunos de los encargados de acoger las pruebas

Aunque la base del juego sigue siendo *GTR*, los desarrolladores han introducido mejoras en el motor gráfico. Como novedad, podrás ver comisarios de pista tridimensionales y disfrutar del interior de los vehículos, con los asientos y salpicaderos de los coches reales. El único añadido será un indicador digital para indicar el tiempo de cada vuelta y la velocidad engranada en cada momento.

También se han trabajado las luces dinámicas. Las carreras pueden producirse a cualquier hora del día, así que verás espectaculares atardeceres o incluso, en carreras en las que sean necesarios los faros, la luz de tus rivales alumbrará el interior del vehículo que pilotas. Al parecer Simbin no se ha conformado con lavarle la cara a esta nueva entrega de *GTR*: gran calidad gráfica, realismo a ultranza, coches míticos... Apunta bien este juego.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los títulos de Simbin se caracterizan por una simulación realista. En esta entrega el desarrollador no baja el listón, aunque da facilidades a los conductores noveles.

A MEJORAR... En los escenarios nocturnos o con luz crepuscular la visibilidad no es del todo buena, un problema que se agudiza con la vista en primera persona.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Double Fine Productions • **EDITOR:** THQ • **DISPONIBLE:** Noviembre

PSYCHONAUTS

Tim Schafer, uno de los desarrolladores más aclamados de los años noventa **vuelve a** la avanzadilla de **la actualidad**. El culpable es **un excéntrico videojuego** de plataformas que dará que hablar en los próximos meses.

POR G. MASNOU

Psychonauts **es uno de los juegos de plataformas con los diálogos más elaborados.**



La profundidad del campo de visión dejará atónito a más de uno.

Psychonauts es una obra de autor. Un videojuego alejado de la influencia de las modas e intensamente marcado por la personalidad del padre que lo parió, que no es otro que el desarrollador norteamericano Tim Schafer. Componente destacado de la "vieja guardia" de LucasArts y máximo responsable de aventuras gráficas del calibre de *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* o *Grim Fandango*, Schafer regresará del coma (tras seis años de aparente inactividad) con un juego de plataformas que, cómo no podría ser de otra manera, se sale de lo común.

Psychonauts narrará la historia de Rasputin (Raz para los amigos), un niño pálido y cabezón que llega a un campamento de verano dispuesto a hacer realidad el sueño de su vida: convertirse en un psychonaut, un agentes telépata con una tendencia hacia la temeridad que roza el masoquismo. Su misión no es otra que entrar en mentes ajenas y liberarlas de cualquier problema psicológico borrando de la memoria cualquier atisbo de miedo o trauma del pasado.

CAPRICE DES DIEUX

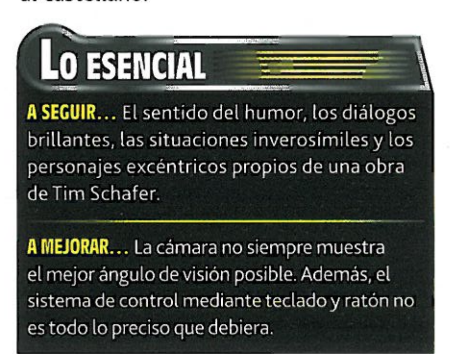
Este material, que en manos de cualquier otro desarrollador apenas habría dado para un juego de cartas, sirve de pretexto a Schafer para dar al traste con los arquetipos del género de plataformas y llevarlo a su personal e intransferible terreno. Cada una de las mentes que visitará Raz es una exhibición de virtuosismo, tanto en términos de pluralidad y narrativa como de calidad técnica.

Decimos que rezuma pluralidad porque la variedad de niveles y situaciones a las que deberá enfrentarse nuestro aprendiz de psychonaut es tan grande que asusta. El virtuosismo narrativo viene de la mano de vídeos increíblemente absorbentes con diálogos que supuran talento y sentido del humor. Por último, los logros técnicos: *Psychonauts* es un triunfo artístico absoluto, un juego vivo, entrañable y surrealista cuyo aspecto gótico bebe en gran medida del expresionismo alemán o del cine de Tim Burton.

Psychonauts va a ser algo así como un retorno a los buenos viejos tiempos, un título cargado de personalidad que sin embargo no llegará en las mejores condiciones: ni textos ni voces estarán traducidos al castellano.



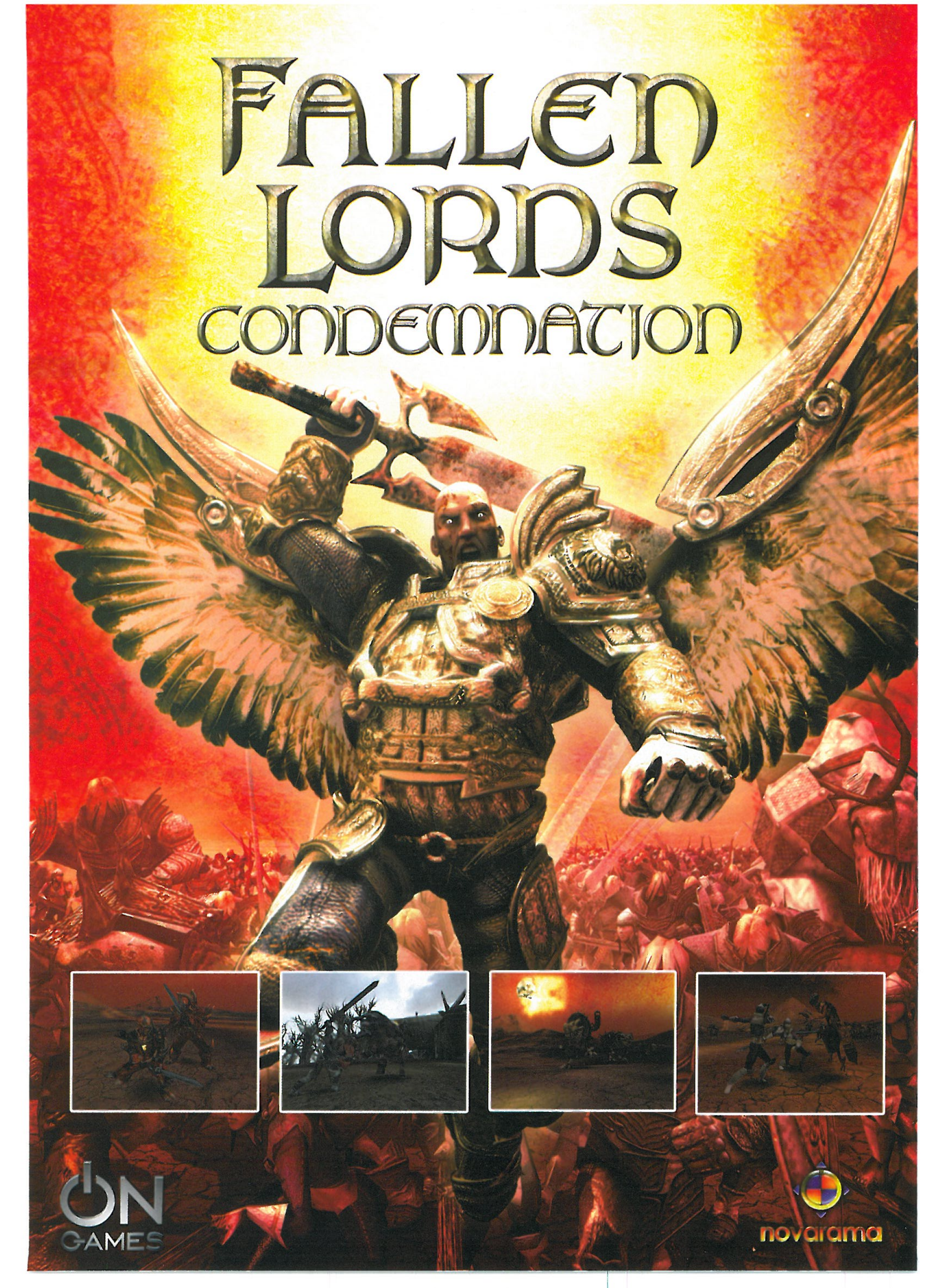
Raz irá adquiriendo nuevos poderes telépatas a medida que avance la aventura.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... El sentido del humor, los diálogos brillantes, las situaciones inverosímiles y los personajes excéntricos propios de una obra de Tim Schafer.

A MEJORAR... La cámara no siempre muestra el mejor ángulo de visión posible. Además, el sistema de control mediante teclado y ratón no es todo lo preciso que debiera.


FALLEN LORDS
CONDEMNATION
ON GAMES
novarama

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Kylotonn • EDITOR: Nobilis Ibérica • DISPONIBLE: Octubre

BET ON SOLDIER

La guerra es un negocio. Crea a tu propio soldado, equípate con las armas más letales y **conviértete en el guerrero más famoso** de la pequeña pantalla. Quién sabe, incluso **podrían dedicarte una película**. Otra cosa es que te queden piernas para asistir al estreno.

POR D. SANZ



La calidad gráfica queda patente tanto en los soldados como en los escenarios.



No habrá escondite seguro para un buen soldado de asalto.

Por fortuna todavía encontramos propuestas originales en géneros más bien poco dados a la experimentación. En apariencia, *Bet On Soldier* será acción directa en primera persona de la de toda la vida. Es decir, armas y equipamiento extra a tope, tiros a mansalva y niveles multijugador para hacer las delicias de todos los matones virtuales.

Sin embargo, este título es bastante más de lo que parece. Kylotonn ha querido alejarse de los estereotipos de los últimos años y ha decidido centrarse en el lado oscuro, la cruda realidad, la pasta, vaya. Y es que toda la acción gira en torno al dinero, desde el mismo argumento del juego hasta el desarrollo de los combates. Si a eso le unimos una visión de la guerra como espectáculo televisivo, voilá: *Bet On Soldier*.

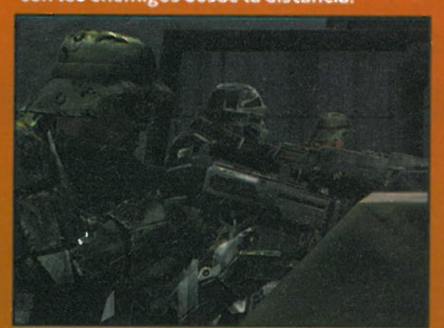
TODO POR LA AUDIENCIA

La premisa del juego es que el mundo está en guerra desde hace años con dos poderosas federaciones enfrentadas, cada una compuesta de varios cientos de estados. Gracias a la retransmisión de los combates por la televisión, los mejores soldados no tardan en convertirse en verdaderas estrellas veneradas por las masas. Tanto el pueblo como los propios combatientes pueden apostar a través del programa "Bet On Soldier" por el resultado de los enfrentamientos.

Desde las llanuras heladas de Alaska a los campos de batalla devastados de Europa, entrarás en combate ante la atenta mirada de millones de espectadores en las 24 misiones que te esperan en la modalidad de un solo jugador. Y si lo que te va son las partidas a varias manos, podrás compartir trifulcas con hasta 32 colegas, con una liga online para conocer quién es el mejor gladiador de la era moderna.

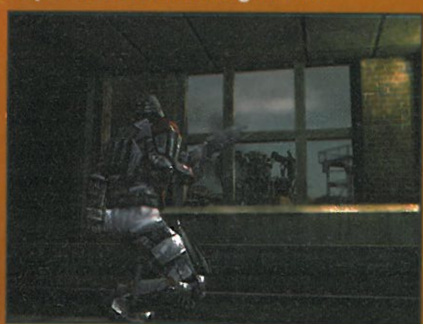
En este juego todo estará en venta, incluso tu propia vida. A la hora de generar tu "gladiador televisivo" tendrás que controlar en todo momento la inversión que realizas. No sólo se trata de acumular pasta para


Los francotiradores te permitirán acabar con los enemigos desde la distancia.


Aquí está el equipo al completo. Como para decirles algo, vamos.


La casa no repara en gastos. Habrá salsa de tomate para alimentar a un regimiento.


Existirán armas realmente espectaculares y efectivas en combate.


Será mejor no toparse con algunos de los vehículos enemigos.

completar tu arsenal, sino que sólo a través del dinero podrás reparar los desperfectos de tu armadura e incluso guardar la partida. También de tu liquidez dependerá la posibilidad de contar con soldados de apoyo, que generarás al comienzo de cada escenario y que te ofrecen, según su perfil, diferentes ayudas. Imagínate lo que puede dar de sí este reparto de lujo: soldados de asalto, francotiradores, bombarderos, escoltas, ingenieros y destructores.

En combate, cada uno de ellos realizará acciones propias de su perfil y en todo momento podrás darles órdenes básicas de combate. La acción puede llegar a convertir el monitor de tu PC en el mismísimo infierno.

También se dispara

A nivel gráfico, *Bet On Soldier* saca buena tajada de los mecanismos de sombreado y ofrecerá espectaculares efectos especiales. Además, utilizará un motor físico de última generación. El mayor pero a nivel técnico que podemos ponerle a la versión que hemos probado es que se producen saltos en la acción que distraen en algunos momentos, si bien son los menos. Esperemos que se solucionen el la versión final. Por lo demás, se puede decir que *Bet On Soldier* tiene todos los ingredientes para convertirse en un éxito dentro del género, con algunos elementos clásicos, como los jefes finales, y otros nuevos, como la gestión en tiempo real de recursos, en este caso dinero.

Con el dinero podrás reparar los desperfectos de tu armadura e incluso guardar la partida

Ya sólo queda esperar a mediados de octubre para ver lo que da de sí la nueva apuesta de Nobilis Ibérica. Así que, hasta que llegue el momento, a velar armas y, sobre todo, a hacer prácticas para aprender a gastar el dinero con cabeza.

UNA GUERRA CARA

Para ser el mejor no sólo basta con la habilidad para combatir. También hace falta contar con un buen arsenal y un equipo de apoyo. Para ello, y siempre con el talonario por delante, podrás generar tu soldado tal y como desees. Como en *Battletech* o *Warhammer*, podrás invertir en armamento, armadura, equipo adicional...

HASTA LOS DIENTES



Las posibilidadades de configuración de tu soldado son muy amplias. A las 40 armas disponibles se une la creación a medida de la armadura de protección o la existencia de un escudo que, a la vez que te protege, te permite disparar, algo que no se había visto hasta ahora en un título de este tipo.

MEJOR ACOMPAÑADO



Incluso los mejores soldados se quedan en nada si no cuentan con el apoyo de compañeros que realicen tareas como la de explorar el terreno, ubicar granadas en lugares específicos, arreglar desperfectos en las armaduras o acabar con la primera línea de protección del enemigo, así que deberás invertir en ellos.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... La idea de la guerra como un negocio más. Lo mejor, el concepto del "todo a la venta", desde las armas hasta tu propia vida, pasando por tu equipo de soldados de apoyo.

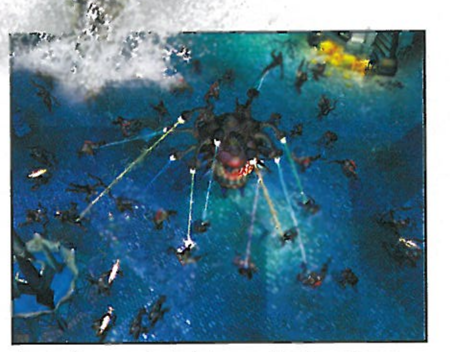
A MEJORAR... En algunos momentos se producen saltos de imagen durante la acción, y eso que los gráficos dan el pego pero no son nada de otro mundo.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Liquid Entertainment • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Octubre

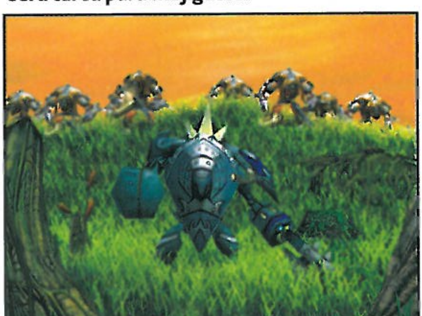
DRAGONSHARD

Hubo un tiempo en que cuando hablábamos de **rol**, hablábamos de rol y cuando nos referíamos a la estrategia, decíamos **estrategia**. Pero eso ya es parte del pasado. Ahora todo se mezcla, así que no es de extrañar que llegue **otro candidato a sembrar más confusión**.

POR O. GARCIA



Derrotar a un beholder en el subsuelo no será tarea para mojigatos.



A pesar de su aspecto intimidatorio, éste chico va con los buenos.

Tal vez sorprenda que ahora *Dungeons & Dragons* se lance a nuestros ordenadores no por la pendiente del rol sino por la de la estrategia en tiempo real. Así es como se plantea *Dragonshard*, un título que a priori parece poco más que una puesta al día del mundo *D&D* con unos efectos gráficos a la altura de los tiempos y con el tirón que siempre han tenido la estrategia en tiempo real de inspiración *warcraftiana*.

La historia se situará en Eberron, un mundo formado por los restos de tres dragones mitológicos. Por lo visto, la muerte de éstos dejó el planeta en tres niveles: un mundo subterráneo, la superficie y una especie de anillo que orbita alrededor compuesto por fragmentos de dragón.

Aquí es donde empiezan a aparecer las primeras virtudes y novedades. Mientras que en la superficie el sistema de juego se centrará en las típicas batallas entre decenas de unidades, en el subsuelo la cosa se vuelve más rolera. Debajo del mundanal ruido es donde los héroes deberán ir avanzando a base de asar enemigos a la parrilla y desactivar trampas. Por supuesto, tendrás que abrir cofres y, por lo general, centrarte en unas actividades más cercanas a los juegos de rol de acción (tipo *Dungeon Siege*) de lo que uno podría esperar.

El anillo de cristales que orbita alrededor de Eberron constituirá una fuente de poder mágico, ya que estos cristales se precipitarán periódicamente sobre la superficie del mundo y serán la principal fuente de recursos mágicos para la construcción de edificios. El segundo tipo de recurso será el oro, que conseguirás derrotando a los enemigos y, sobre todo, deambulando por el cavernoso inframundo en busca de tesoros. De hecho, hay un tercer recurso: los puntos de experiencia, que permiten mejorar los edificios y, consiguientemente, tus unidades.

Y HABLANDO DE EDIFICIOS...

En *Dragonshard* no vas a tener que progresar por el sempiterno árbol tecnológico que te permita construir esa octava maravilla del mundo que tus tropas precisan. Todos los edificios estarán disponibles nada más empezar. Pero como los espacios edificables están muy limitados, tendrás que optar por construir algunos y dejar otros fuera. Además, tus unidades sólo podrán subir de nivel si reúnes varios edificios del mismo tipo en una misma zona.

Algo así permitirá aportar mucho más juego estratégico a un título que, sin ser despampanante, seguirá hurgando en los campos de la estrategia más trillada para aprovechar la riqueza del universo *D&D*.



Un mundo tan exuberante como detallado. Aquí ha habido trabajo.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La división entre "lo rolero" y "lo estratégico" puede dar mucho juego. Además, la limitación en el número de edificios constituirá un desafío.

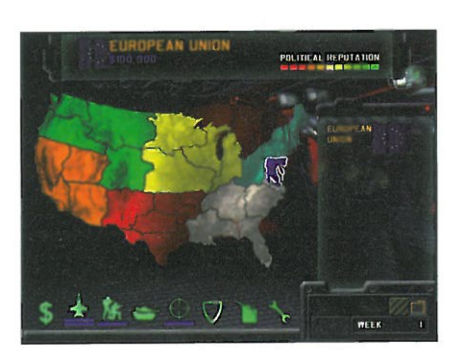
A MEJORAR... De momento, nada que no hayamos visto mil veces. Preocupa comprobar esa preocupación enfermiza por alcanzar a *Warcraft III*...

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Pop Top Software • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Octubre

SHATTERED UNION

No sabemos cómo, pero **Europa** se hará **inmensamente fuerte**. Ni la ONU ni gaitas. **El bacalao se cortará en Bruselas**. Por eso, nos tocará poner orden en un país otrora poderoso, ahora **en discordia**. Bienvenidos a los **Estados Divididos de América**.

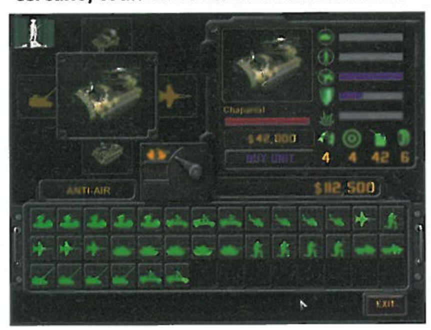
POR O. GARCIA



Ya sabes: se trata de conquistar el terreno palmo a palmo y por turnos.



Dado que la historia se situará en un futuro cercano, el armamento es del todo actual.



Podrás administrar tus ingresos para comprar o reparar unidades.

La política-ficción da para mucho. Con un par de orujos, hasta puedes dibujar un escenario en el que los Estados Unidos están más separados que nunca y donde la Unión Europea ha ocupado la zona de Washington con tropas para el mantenimiento de la paz. Éste será el surrealista escenario que propondrá *Shattered Union*.

Los desarrolladores de *Tropico* o *Railroad Tycoon 3* han decidido apartarse de la estrategia más sesuda y volar hacia lugares más livianos. Nada de tener que calcular el factor de combate a partir del logaritmo neperiano del calibre dividido por la constante de la variación climática según el impacto en el ángulo de blindaje. Aquí un hexágono sólo podrá ser ocupado por una unidad, que a su vez sólo podrá atacar a otra unidad. Y mover y disparar son las dos únicas acciones de las que deberás preocuparte. O sea, sencillez. Pero sencillez bien entendida.

Matar nunca fue tan fácil

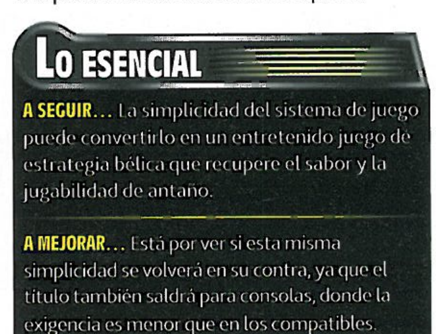
El sistema de combate se articulará alrededor de cuatro parámetros: factor de ataque contra infantería, vehículos y unidades aéreas, y factor de defensa. Evidentemente, espacios como los bosques o las ciudades brindarán mayor cobertura a las unidades que el mero campo abierto.

Otro elemento a tener en cuenta es la opinión que los civiles tienen de tus acciones militares. Si lanzas ataques contra las zonas urbanas, tu reputación disminuirá, por lo que recibirás menos refuerzos (en forma de partisanos) y las tecnologías disponibles decaerán.

Pero esto es prácticamente lo único de lo que deberás preocuparte. El resto es decidir qué regiones atacas en el mapa de campaña y luego pasar a la zona de combate y resolver la papeleta por turnos. El propio diseñador del juego, Franz Felsi, admitía que los referentes son juegos como *Panzer General* y *The Perfect General*, en los que simplicidad y entretenimiento iban de la mano. Veremos si aquí se mantiene el mismo espíritu.



Evidentemente los gráficos han mejorado respecto a *Panzer General*.



Lo esencial

A SEGUIR... La simplicidad del sistema de juego puede convertirlo en un entretenido juego de estrategia bélica que recupere el sabor y la jugabilidad de antaño.

A MEJORAR... Está por ver si esta misma simplicidad se volverá en su contra, ya que el título también saldrá para consolas, donde la exigencia es menor que en los compatibles.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Raven Software • EDITOR: Activision • DISPONIBLE: Octubre

X-MEN LEGENDS II

Rise of Apocalypse

Los elementos de gestión tendrán un destacado protagonismo.

A la espera de deleitarnos con la cuarta entrega de *Quake*, **Raven Software te sorprenderá** con un juego de rol y estrategia, que se encarga de dar puerta a un tópico. Si todos los **videojuegos basados en superhéroes** son basura, **que baje Stan Lee** y lo vea.

POR G. MASNOU

Para aquellos que no llegaron a jugar la primera entrega del título de Raven Software (únicamente apareció para consolas de 128 bits), este *X-Men Legends 2* supondrá una grata sorpresa. En un contexto dominado por videojuegos de superhéroes que hacen de los mamporros y la acción descerebrada su principal razón de ser, *X-Men Legends 2* propone algo distinto. Se trata de una mezcla de rol y estrategia increíblemente fiel al cómic de Stan Lee. Su mecánica recuerda a la deliciosa saga de Irrational Games, *Freedom Force*.

Si en el anterior capítulo los pupilos de Xavier se las vieron con La Hermandad de Mutantes Diabólicos, en esta ocasión uno y otro bando tendrán que unir sus fuerzas para lidiar contra un enemigo mucho más peligroso. Se trata de Apocalipsis, un súper mutante casi inmortal que ha existido desde el antiguo imperio egipcio y cuyo dogma, aplicado a las relaciones humano-mutantes, es la "supervivencia del más apto".

AJEDREZ MUTANTE

Las partidas de *X-Men Legends 2* se desarrollarán como si de una partida de ajedrez rápido se tratara. El tablero lo formarán unos impresionantes escenarios tridimensionales, exquisitamente diseñados, altamente moldeables y repletos de zonas secretas y potenciadores. Los mutantes encarnarán aquí el papel de las figuras de madera.

Al mando de un grupo formado por cuatro componentes (previamente seleccionados de un total de 16 mutantes entre los que se encuentran Lobezno, Cíclope, Tormenta, Magneto, Coloso, Rondador Nocturno, Mística, el Sapo, Juggernaut o Bishop), el jugador deberá ir alternando las capacidades especiales de cada mutante con el fin de cumplir los objetivos de la misión. Como todo buen juego de rol, a medida que progrese la aventura, los mutantes irán acumulando unos puntos experiencia que a posteriori se podrán utilizar para mejorar sus habilidades. Promete.



El jugador no podrá manejar a más de un personaje a la vez.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La pluscuamperfecta recreación tridimensional que Raven Software está haciendo del universo de Stan Lee, tanto a nivel de decorados como de personajes.

A MEJORAR... Puede que la mezcla de rol y estrategia se antoje un pelín indigesta para los más jóvenes de la casa. Además, la navegación por los menús y submenús no es ágil.



Los gráficos tienen claras influencias del cómic y los dibujos animados.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Relic Entertainment • **EDITOR:** THQ • **DISPONIBLE:** Octubre

Warhammer 40,000: Dawn of War
WINTER ASSAULT

En teoría **40 milenios** de tirarse los trastos deberían bastar para solventar cualquier disputa. Pues se ve que no. En el **universo *Warhammer*** cualquier excusa es buena para preparar el cocido con los mejores **trocitos del enemigo**.

POR O. GARCIA

Warhammer 40,000: Dawn of War trajo el año pasado todo un surtido de espectacularidad y sangre a borbotones. Batallas de quitar el hipo sobre el sabio tapiz de *Starcraft*. Es decir, cuatro tecnofacciones en liza destrozando planeta tras planeta para no se sabe muy bien qué. Divididos en las fuerzas del caos (orkos y marines del caos) y las del orden (eldars y marines imperiales), el juego proponía un verdadero canto a la masacre, más o menos controlada, en medio de escenarios terrestres y con unas facciones que, sin ser ningún dechado de originalidad, proponían distintos estilos de juego.

La ampliación *Winter Assault* incorporará algunas nuevas unidades que servirán para equilibrar un poquito más los distintos bandos. Así, por ejemplo, los marines del caos contarán con un berserker de Khorne, ideal en las distancias cortas, mientras que los orkos añaden a su arsenal un vehículo de asalto dotado de armamento pesado.

Como su título apunta, toda la acción transcurre sobre un planeta nevado.

ÉRAMOS CUATRO Y PARIÓ LA BURRA

Con todo, la estrella de la función es la nueva facción que se apunta al fregado y que ya tuvo un papel secundario en la entrega original, la Guardia Imperial. Este bando, conocido también como "El martillo del Emperador", tiene una modalidad de combate que a priori se acerca más a las guerras convencionales de la actualidad, con varias unidades de infantería y vehículos acorazados de asalto. Su característica más importante, sin embargo, es la primacía de las tácticas defensivas. Así, la infantería podrá ocupar ciertas instalaciones no sólo para cubrirse sino para poder disparar desde su interior.

Otra de las novedades importantes que aportará la expansión es que habrá dos campañas (para las fuerzas del orden y las del caos, respectivamente) con lo cual se intentará evitar la sensación de linealidad que planeaba sobre el juego original. Veamos en qué queda todo.



La estrella de la nueva Guardia Imperial son estos tanques de armas tomar.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las posibilidades en el estilo de juego que ofrecerá la Guardia Imperial y las nuevas animaciones que incorporarán algunas unidades.

A MEJORAR... Está por ver si solventan algunos problemas del juego original, sobre todo en cuanto a trazado de rutas y a la excesiva linealidad de la campaña.

EPT ESTRATEGIA POR TURNOS + ETR ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

THE DAY AFTER

Fight for Promised Land

el apocalipsis ya pasó.

¿Qué harás El Día Después?







1962. La Crisis de los Misiles Cubanos no se ha resuelto por la vía diplomática.
La Tercera Guerra Mundial ha devastado el mundo civilizado tal y como lo conocemos.
Al mando de las naciones supervivientes debes diseñar un Nuevo Orden Mundial.
¿Eres el líder que la Tierra necesita?









Interactive

www.planetadeagostini.net



ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

1 DE AGOSTO: Menuda broma. Hoy nos ha comunicado una voz al más puro estilo Charlie (el de Los ángeles de ídem) que nos quedábamos sin vacaciones. La excusa era un curso para aumentar la confianza en el jefe. Con esos sustos, ¡va listo!

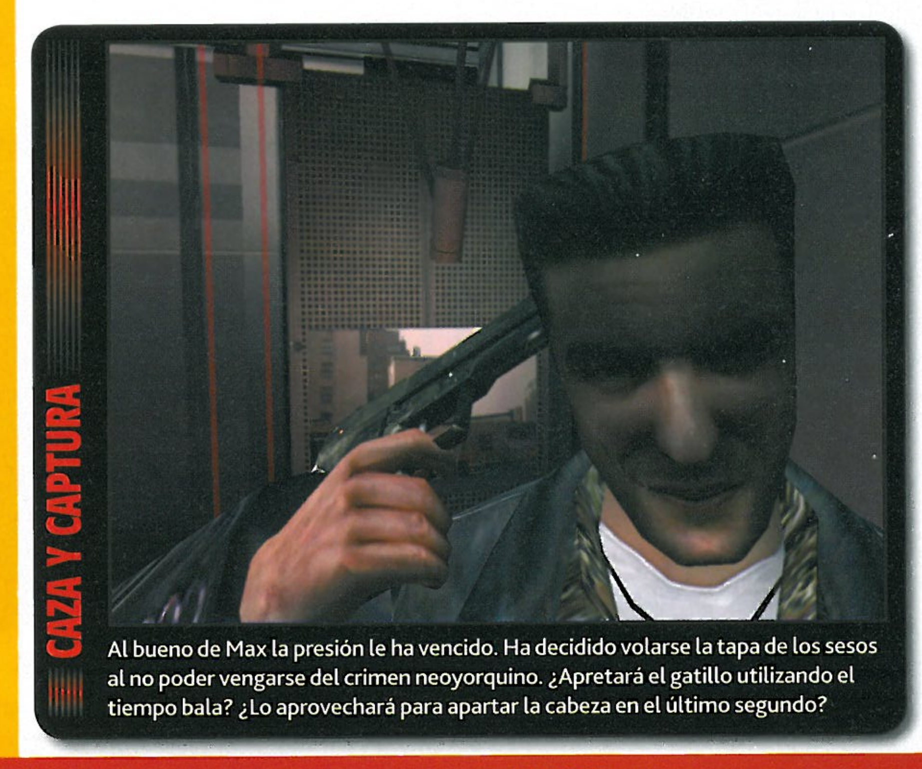
8 DE AGOSTO: Han fichado a Baptista, también a Robinho. El Madrid se recompone. Pero a nosotros no hay quien nos cambie. Media plantilla corre con *MotoGP 3* y la otra mitad, con *GT Legends*. Las apuestas también corren.

23 DE AGOSTO: Font continúa devorando bocadillos de tortilla cada mañana. Dice que las proteínas le ayudan a mantener la piel joven. Nosotros creemos que son los baños de formol. Eso sí, lo de las canas no lo soluciona ni Lady Grecian.

30 DE AGOSTO: Por el método de ensayo y error, hemos descubierto que lo que pone rígido a Navarro es el aire acondicionado. En el próximo casting dejaremos claro que, además de tener el graduado, el candidato debe ser esquimal. De momento, le quitamos el mando a Roca.

12 DE SEPTIEMBRE: Los niños vuelven al cole y Campano se nos despide. Esperamos que le vaya bien en su nueva andadura profesional. En cinco minutos nos hemos repartido su monitor, su CPU y su teclado. Ya se sabe, el muerto al hoyo… y nosotros, a por el siguiente número.

CAZA Y CAPTURA



Al bueno de Max la presión le ha vencido. Ha decidido volarse la tapa de los sesos al no poder vengarse del crimen neoyorquino. ¿Apretará el gatillo utilizando el tiempo bala? ¿Lo aprovechará para apartar la cabeza en el último segundo?

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush, es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com

ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: UbiSoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

ONLINE



World of Warcraft
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

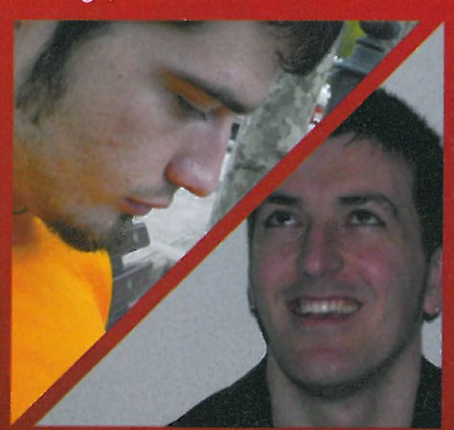
1

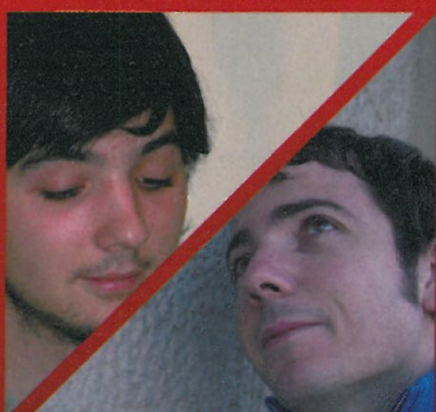
Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

FAHRENHEIT

Manhattan aterrorizada por una cadena de **asesinatos sin resolver**. Tú podrías ser el asesino, pero también controlas a la policía. Es lógico que la **confusión** se apodere de ti. Sólo hay algo que no te deja lugar a dudas: estás ante una **aventura gráfica soberbia.**

POR S. SÁNCHEZ

Fahrenheit es una auténtica "película interactiva". Por primera vez la etiqueta que recayó sobre un tumulto de juegos en formato FMV (Full Motion Video) a mediados de los 90, cobra en la obra de Quantic Dream auténtico sentido. Porque a diferencia de títulos como *Phantasmagoria*, *Are You Afraid of the Dark* o *Rebel Assault* en los que se asistía impotente a una rutinaria sucesión de escenas digitalizadas, *Fahrenheit* es un apasionante film en el que el jugador tiene voz y voto.

La premisa argumental y la forma en la que se desarrolla el guión son sumamente originales. En *Fahrenheit* el jugador es partícipe de un ejercicio de narración episódica en el que se le muestra, desde dos puntos de vista distintos, las consecuencias de un terrible y misterioso asesinato. Por un lado está Lucas Kane, un tipo normal que tras entrar en estado de trance comete un asesinato involuntario en los servicios de un cuchitril llamado Doc's Diner. Por el otro, Carla Valenti y Tayler Miles, dos detectives del Departamento de Policía de Nueva York a quienes se les ha encomendado la tarea de investigar el asesinato.



Cuando Lucas se sienta acorralado, saldrán a relucir sus habilidades paranormales.

Alternando a uno y otros protagonistas, Quantic Dream propone un juego a dos bandas, una especie de versión posmoderna del gato y el ratón. Además de socorrer a Lucas en su huida y posterior investigación acerca de lo que la verdad esconde, hay que echar una mano a los detectives con el objetivo de dar caza al asesino, que no es otro que el mismísimo Lucas.

Ilustre antecedente

Fahrenheit es en muchos aspectos una continuación lógica del trabajo que Quantic Dream realizó en 1999 con *The Nomad Soul*, su opera prima. Ambos juegos comparten riesgo, inventiva y una fijación casi obsesiva por romper con los estereotipos. En este aspecto, *Fahrenheit* tiene poco que ver con lo que se entiende por una aventura gráfica convencional.

A lo largo de los 44 actos en los que se divide el relato te vas a comunicar con el juego de una forma muy peculiar, totalmente intuitiva. El juego está pensado

PROTAGONISTAS

Fahrenheit es un videojuego plural que se sirve de cuatro puntos de vista distintos para hilar una misma historia. Triunfando allí donde otros doblan la rodilla, Quantic Dream se ha sacado de la manga a cuatro personajes protagonistas excelentemente definidos y con un poder hipnotizador innegable.

LUCAS KANE



Un eficiente ejecutivo cuya rutinaria vida da un vuelco al verse implicado, sin quererlo ni beberlo, en un asesinato involuntario. Lucas no es un tipo normal. Desde su más tierna infancia posee el extraño don de predecir el futuro, habilidad que le irá de perlas para evitar el acoso de la policía.

CARLA VALENTI



La detective a cargo del caso del Doc's Diner. Una atractiva joven de 28 años cuyo talento y perseverancia le llevarán a descubrir que el de Lucas no es un asesinato común, sino uno más en una cadena de crímenes que llevan años torturando a los neoyorquinos desde hace demasiado tiempo.

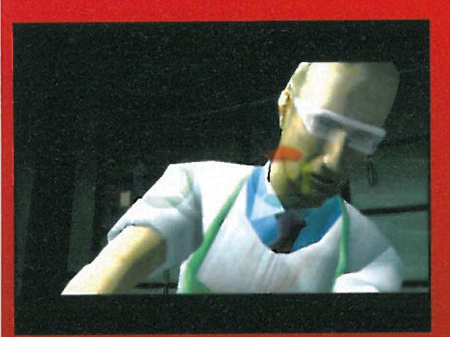
TYLER MILES



El reverso inteligente de Eddie Murphy. Mano derecha de Carla, Miles es el personaje encargado de añadir las notas de humor dentro de un contexto oscuro y misterioso como el de *Fahrenheit*. Miles lleva tiempo entre la espada y la pared: su novia quiere que deje el cuerpo de policía, pero él ama con locura su trabajo.

MARKUS KANE

El hermano de Lucas es sacerdote. Markus ha sido el confidente y consejero de Lucas desde su más tierna infancia hasta la actualidad. Él es el único que cree en la inocencia de su hermano y hará todo lo que esté en sus manos para ayudarle a salir del entuerto.



Incluso durante la autopsia se pondrán a prueba tus reflejos.

para que puedas usarlo tanto con el teclado y el ratón como con un pad. Aunque la segunda opción puede resultar algo más manejable, descubrirás que el teclado y el ratón no son para nada incómodos. No importa el personaje que controles. Siempre lo ves desde la tercera persona y, además, puedes mover la cámara para ver mejor los puntos ciegos. Por si fuera poco, las ventanas te ayudan a mantener siempre la atención y le dan un toque característico al juego. Estas ventanas múltiples no sólo te permiten ver mejor lo que está sucediendo a tu alrededor, sino que con frecuencia te dan pistas de detalles que no deberían pasarte desapercibidos. Es una forma original de orientarte sin tener que pasearte por todo el escenario para saber con qué puedes interactuar y con qué no. Justo lo contrario que otros títulos del género, que abusan de tu capacidad para husmear píxeles.

JUGABILIDAD CONTRASTADA

Capítulo aparte merece la forma de interactuar. Simple, sí, pero efectiva. En cuanto te acercas a algo que puede ser utilizado o movido, aparece un icono representativo del objeto en la parte superior de la pantalla. Al lado del icono, una bolita roja sobre una franja de color blanco te indica cómo debes mover el ratón para iniciar la interacción. Excepto en los minijuegos, siempre tendrás dos formas de completar las acciones. O bien, mueves el ratón siguiendo las instrucciones, o bien pulsas lo más rápido posible dos teclas concretas, que suelen ser los cursores izquierdo y derecho. Lo hagas como lo hagas, el factor tiempo es importante. Muchas veces, si te demoras demasiado, el protagonista puede acabar pagando muy cara tu laxitud.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Aventuras

DESARROLLADOR Quantic Dream

EDITOR Atari

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

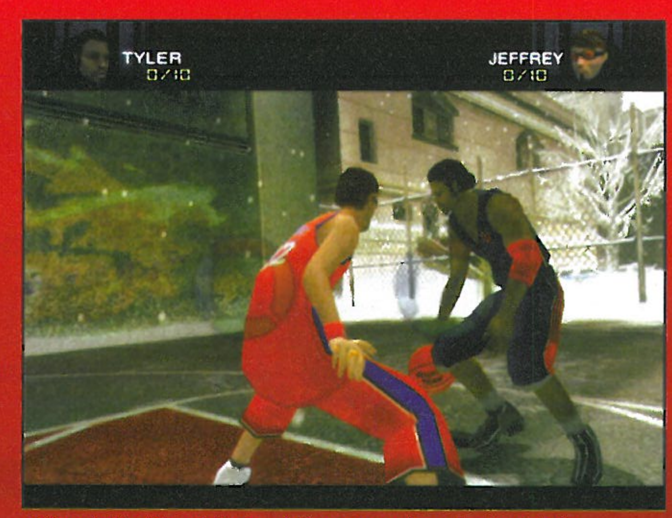
WEB www.fahrenheitgame.com



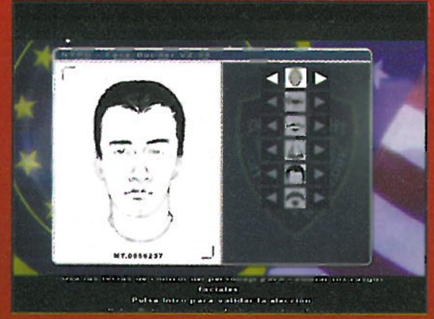
En escenas como ésta, tu habilidad con el ratón marca la diferencia.



Antihéroes y asesinos, todos tienen derecho a echar una canita al aire.



Fahrenheit está repleto de minijuegos a cada cual más variado.



¿Serás capaz de realizar un retrato robot de Lucas sin más ayuda que tu memoria?



No vamos a negarlo, en determinados momentos del juego vas a pasar miedo.



Fahrenheit se ha permitido el lujo de darle una pequeña licencia a la acción.

Los minijuegos van por otro lado. Quizá recuerdes el juego Simon que consistía en pulsar los colores del aparato siguiendo la secuencia según se iluminaban. En *Fahrenheit* existe algo muy parecido, en concreto son dos cruces idénticas compuestas por cuatro botones de distintos colores cada una. Cada uno de los botones está relacionado con las flechas de dirección convencionales del teclado y las flechas del teclado numérico.

Este tipo de minijuegos aparecen en repetidas ocasiones, pero antes de iniciarse te avisa para que te prepares. A continuación debes ir pulsando las teclas adecuadas según se vayan iluminando las cruces de la pantalla. La mayoría de escenas son realmente geniales, aunque no las puedes disfrutar del todo debido a que debes concentrarte en la combinación de teclas. Sin duda, aporta una dosis extra de tensión al juego, que es justo lo que se pretende en ese momento.

En lo que respecta a la jugabilidad sólo decae en contadas ocasiones. En una de las fases, por ejemplo, has de infiltrarte con sigilo en un hangar sin que los guardias te detecten. Otra fase incorpora innecesarios toques de acción cuando debes realizar unas prácticas de tiro con la detective Valenti. A nuestro parecer estas fases más que aportar variedad restan puntos al juego. Lo apartan de la tensión de la trama, aunque hay que reconocer que sin ellos, la mecánica del juego podría resultar demasiado fácil.

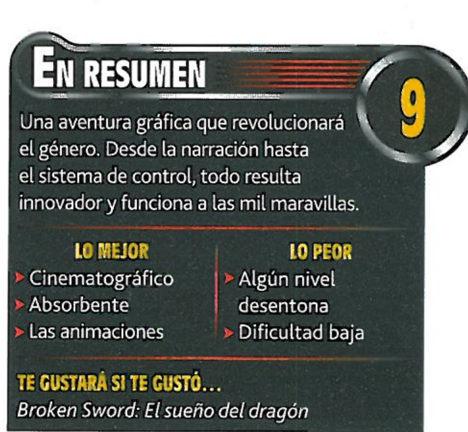
La esperanza del género

En realidad estamos ante uno de los juegos más originales que hemos podido disfrutar en los últimos años. Quizá no sea absolutamente revolucionario, pero sí innovador dentro de su género. Cabe destacar también un apartado que muchas veces nos pasa desapercibido, como es su banda sonora. Si bien hemos destacado su fuerza visual, la música que lo acompaña encaja a las mil maravillas creando una atmósfera de misterio con giros inesperados en los momentos de tensión que son toda una delicia.

Estamos ante uno de los juegos más originales de los últimos años

Por si fuera poco, *Fahrenheit*, a pesar de ser lo más similar a una película interactiva, te brinda una libertad inusual. En determinados momentos podrás elegir con qué protagonista empezar la siguiente escena, además puedes realizar multitud de acciones distintas. Si fracasas en tu objetivo, no te quedarás atascado. En cambio, las acciones mal resueltas afectarán a todo lo que suceda en otro momento del juego. Además, cada uno de los protagonistas cuenta con su propio medidor de moral y debes procurar que no decaiga demasiado. Para ello es necesario dedicarles un poco de atención dejando que beban algo o hagan sus necesidades por poner algunos ejemplos. Sin duda, lo más práctico es llevarlos por el buen camino a través de tus acciones.

Para acabar de redondear el juego se ha añadido un sistema de bonificación que básicamente consiste en encontrar cartas que se encuentran ocultas. Éstas te permiten acceder a una serie de extras como pueden ser animaciones del juego, imágenes secretas o aspectos interesantes del cómo se hizo. La guinda de un sabroso pastel.



En resumen

9

Una aventura gráfica que revolucionará el género. Desde la narración hasta el sistema de control, todo resulta innovador y funciona a las mil maravillas.

LO MEJOR	LO PEOR
Cinematográfico	Algún nivel desentona
Absorbente	Dificultad baja
Las animaciones	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Broken Sword: El sueño del dragón

BLACK & WHITE 2

Ser dios, el deseo de muchos. Algunos videojuegos te colocan en su **Olimpo particular** y la sensación es lo más parecido a henchirse de divinidad. Eso sí, ninguno fue tan lejos como ***Black & White***. Imagínate qué ocurre cuando la secuela **supera al original**.

POR A. SALAS

Remontémonos a 1999. Meter Molyneux presenta *Black & White* y consigue que todo el mundo se entere. Bombos y platillos aparte, lo cierto es que este hombre lideró un trabajo que algunos usuarios acabaron odiando y otros muchos amando, pero, como reza el tópico, no dejó indiferente a nadie.

La originalidad de su obra era incuestionable y sólo se vio empañada por una serie de problemas técnicos que entorpecían la experiencia. Pero eso no impidió que siguiese su escalada y hasta tuviera una expansión, *Creature Island*. Ahora, después de un largo periodo de desarrollo (más de tres años), Lionhead Studios lanza al fin su esperado *Black & White 2*. Pues bien, estamos de enhorabuena. La espera ha merecido la pena.

ÉL NUNCA LO HARÍA

El caso es que en esta nueva entrega de *Black & White* te sitúa de nuevo en Edén, la tierra que ya gobernaste en el anterior título y que se supone dejaste bien apañada después de haber pasado por ella. Pero no ha sido así, de modo que te toca volver para poner las cosas en su sitio (estos mortales...). Tú decides: te ganas la fe de tus feligreses con buenas obras o utilizas la fuerza bruta de un dios vengador. Y es que en *Black & White 2* sí se puede decir que el fin justifica los medios. Para ello cuentas, una vez más, con la inestimable ayuda de una fiel criatura.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Lionhead Studios
EDITOR
Electronic Arts
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.lionhead.com/bw2



La estructura de tu poblado depende única y exclusivamente de ti.



Tus ejércitos pueden dedicarse a la defensa o al saqueo indiscriminado.

No sabemos si la letra con sangre entra, pero tu mascota aprende a base de caricias y de sopapos. Vaya si aprende...

Al comienzo de tus andadas como dios debes escoger a tu avatar en la tierra. Da igual con cuál de los cuatro animales disponibles te quedes (míralos en el recuadro, para más señas), cualquiera de ellos puede convertirse en una adorable y juguetona criatura que ayude a los aldeanos o en una poderosa arma de destrucción y muerte capaz de aplastar ejércitos enteros. Como siempre, la decisión es tuya y su orientación depende de cómo la eduques.

Para ayudarte en tus tareas didácticas, y como novedad respecto a *Black & White*, siempre verás lo que piensa tu criatura mediante un bocadillo. Por ejemplo, "voy a merendarme a ese aldeano". En función de tu propio criterio moral (¿estará bien o mal?), debes recompensarle o castigarle mediante unas reconfortantes caricias o unos cuantos bofetones bien dados.

Cuanta más saña emplees, más extrema será la orden. Si apenas lo abofeteas un poco, aprenderá que eso es algo que sólo puede hacer de vez en cuando. Pero si lo que quieres es que no lo vuelva a hacer jamás, deberás darle unos cuantos cachetes más. La cuestión es que aprenda bien la lección. Su aspecto también variará, adquiriendo unas pintas más diabólicas si lo malcrías y mostrando una cara más amable si lo educas como una buena criatura.

Se avecinan cambios

Por supuesto, en esta nueva entrega de la saga se han incluido muchos cambios respecto a su antecesor que mejoran, y mucho, la experiencia del juego. Para empezar, se ha incluido el factor de la estrategia en tiempo real con la inclusión de ejércitos que puedes liderar, ya sea para defender a tu pueblo o para lanzarte a la conquista de otras aldeas.

Piensa que para ganarte a la gente puedes hacerlo por las buenas, impresionándolos con buenas obras y construyendo una ciudad esplendorosa que sea la envidia de todos.

LA BESTIA PARDA

Como dios que eres, necesitas un avatar, una imagen que tus fieles puedan ver y palpar en la Tierra y que además te ayude en cualquier tarea que quieras emprender. Aquí tienes tus opciones.

EL MONO

De entre todos los personajes, el mono es el más inteligente. Por eso aprende con mucha rapidez.

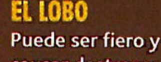




EL LEÓN

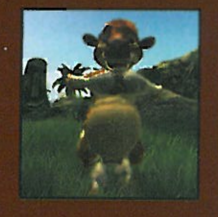
La más majestuosa de todas las mascotas es una buena elección sea cual sea el oscuro objeto de tu aventura.

EL LOBO



Puede ser fiero y causar destrozos con sus garras y colmillos. Pero también puedes educarlo para que se acurruque como un perrito faldero.





LA VACA

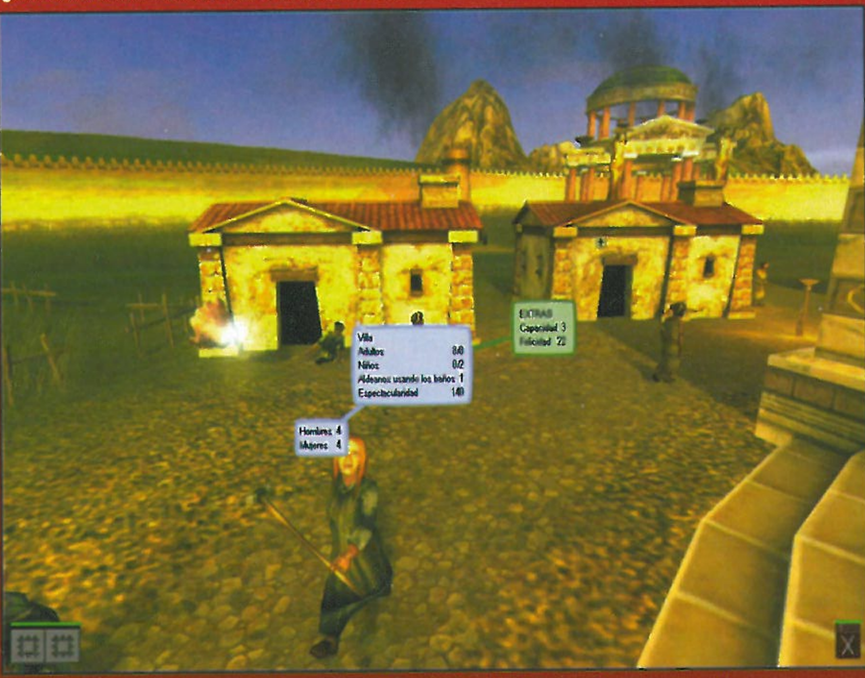
Es el personaje más simpático y gracioso de los cuatro y le encanta jugar. Su único problema es que no come, devora.



¿Catástrofe natural o fruto de la ira divina? Descúbrelo.



La ciudad a tus pies. Y no eres el cacique ni el alcalde, sino su dios.



Dejando el cursor sobre un elemento obtienes toda la información que necesitas.



Los soldados ganan más rango a medida que acumulan experiencia de combate.

Pero también por las malas, enviando a tus tropas a la captura de los poblados. Sea cual sea tu elección, siempre necesitarás estar nutrido en mayor o menor medida de tropas.

Pasando a aspectos algo más técnicos, la palma se la llevan los gráficos. Todos los escenarios han sido recreados con una gran atención al detalle y lucen de una forma impresionante. El terreno, vegetación, edificios y los propios aldeanos se ven de maravilla, pero lo mejor de todo es que puedes hacer zoom casi desde la estratosfera del planeta hasta casi la misma punta de la nariz de alguien sin que en ningún momento se pierda nada de detalle.

Se han incluido muchos cambios respecto a su antecesor que mejoran la experiencia del juego

Sobre el sistema de control y la nueva interfaz que se ha implantado, el conjunto es muy sencillo e intuitivo. Todo está pensado para poder jugar con el ratón y prescindir del teclado si así lo quieres (puedes utilizar teclas de acceso rápido). El cursor es una mano que, cual Cosa de la Familia Addams, puedes mover por todo el mundo y usar para cualquier tipo de acción que quieras realizar.

Puedes interactuar (coger, mover, destruir...) con cualquier objeto o personaje del escenario. Y no faltan los famosos milagros, de los cuales hay un buen repertorio. Esta vez cuentas con los típicos (milagros de fuego, agua, curación), a los que se añaden los milagros épicos, como hacer aparecer un volcán o crear un "armageddon". Son ideales para castigar a los tuyos si lo crees oportuno o para dar su merecido al pueblo enemigo.

No todo es oro

Por último, y como aspecto negativo, cabe destacar que *Black & White 2* carece de modo multijugador... de momento. Y es que existe la posiblidad que este modo de juego vea la luz más adelante después de pasar por una fase de beta abierta al público. Hasta ahí podemos leerte, porque no han trascendido más detalles. De momento, tendrás que quedarte con las ganas de lanzar tus ejércitos y criaturas contra las huestes de otros oponentes de carne y hueso.

Lo deseable, como puedes imaginar, es que los videojuegos salieran completos y no tuviéramos que ir completándolos por entregas. En este caso, no hay modo multijugador, pero sí hay un modo para un solo jugador sobresaliente, superior a la media, al *Black & White* original y, mucho nos tememos, a muchos otros títulos que se cuelgan las medallas sin haber salido a pista. En fin, que lo disfrutes.



En resumen

9

En Lionhead Studios han tomado nota de los errores de la primera entrega. No sólo han puesto remedio, sino que han añadido novedades y calidad a espuertas.

LO MEJOR	LO PEOR
Muy entretenido	No hay multijugador
Original	Los requisitos
¡La libertad!	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Black & White

www.torrente3game.com

TORRENTE 3
EL PROTECTOR

Madrid, ¿estás preparada?

Llega TORRENTE


Desarrollo del juego marcado por el característico humor de Torrente.


Escenas exclusivas y grabadas específicamente para el videojuego por Santiago Segura. Misiones basadas en el argumento de la película.


Recreación realista de Madrid (basada en información fotográfica, geográfica y topográfica)


Total libertad de acción.



www.pegi.info



PlayStation 2

PC CD-ROM







www.virginplay.es

MOTOGP 3

Ultimate Racing Technology

Lo hemos esperado con ansia y **este nuevo *MotoGP*** es de lo más agradecido. Te presta una moto virtual, **te lleva por los mejores circuitos** y te convierte en el amo de la pista. No esperes al domingo. **La competición empieza** tan pronto como arranques tu PC.

POR J. FONT



Una vez configurada la moto, toca probarla. La hora puede ser intempestiva.

Valentino Rossi sigue dando caña en el mundial MotoGP. No hay rivales para el corredor italiano en ninguna de las pistas. Pero eso ocurre en el mundo real. En el virtual tienes la oportunidad de convertirte en su peor forúnculo trasero e incluso relegarlo al ostracismo. Esto es *MotoGP URT 3*, el juego más atractivo de motos de los últimos años.

Este título te permite disputar el campeonato de MotoGP de 2004 con todas las licencias oficiales. Además, se incluyen carreras callejeras en el modo Xtreme con distintas cilindradas, aunque en este caso no cuenta con las licencias de las 16 motos de esta modalidad. Nada que no se solvente con unas carreras para quitar el hipo.

CAMPEONATO DE CAMPEONATOS

El campeonato MotoGP es el mayor atractivo. En él puedes competir con todos los pilotos de la categoría reina. Una de las mejores bazas de este título es su equilibrio entre la simulación y un estilo de juego más arcade. Pilotar motos virtuales no es fácil, así que encontrarás cuatro niveles en los que ir progresando. En el modo novato, es fácil acabar en el podio, pero, medida que aumenta la dificultad, tus adversarios te dan menos vidilla y las salidas de pista se traducen en aparatosas caídas.

Tanto en los campeonatos MotoGP como Xtreme, si quedas entre los primeros, además de obtener los consabidos puntos del campeonato y de desbloquear circuitos y máquinas, consigues bonificaciones que puedes distribuir entre las habilidades del piloto. Poco a poco vas descubriendo que tu motocicleta rebelde se vuelve dócil y que puedes destronar a los más grandes.

El movimiento del piloto sobre la máquina es una de las claves para lograr buenos resultados. Puedes levantarlo para apurar la frenada y meterlo en el carenado para conseguir mayor aceleración y velocidad punta en las rectas.

Además de frenar con las dos ruedas, también puedes optar por hacerlo con cada una de ellas de modo independiente. De este modo puedes utilizar el freno delantero para guiar la moto en la curva o darle un toque al trasero para hacerla



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Climax

EDITOR
THQ

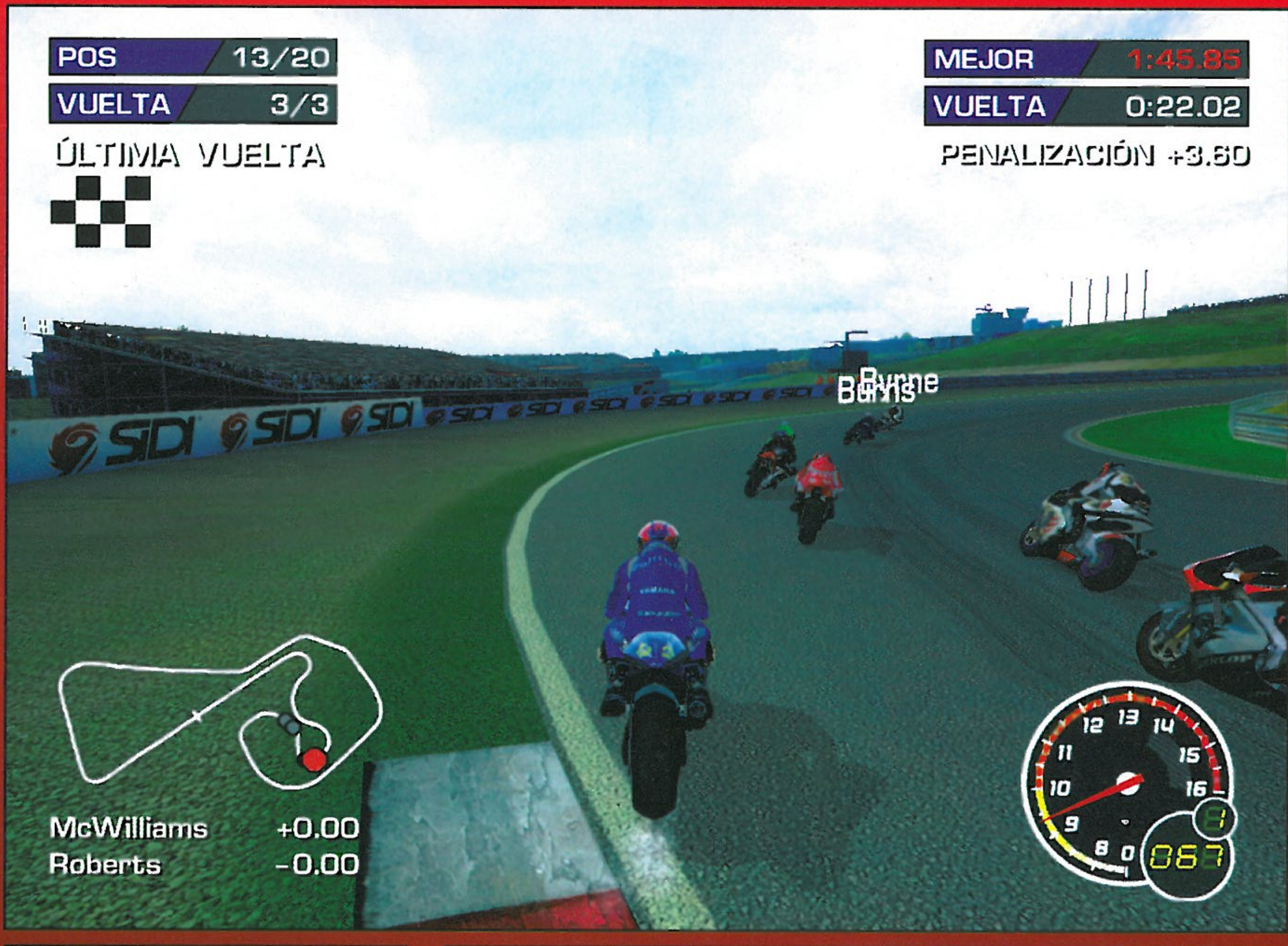
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet 16

WEB www.thq.co.uk





Las carreras Xtreme se desarrollan a cualquier hora del día, incluso de noche.



Ni Sevilla ha querido perderse esta experiencia vertiginosa.

derrapar. Cada llegada a una curva se convierte en un festival de pulsaciones, así que tu mejor aliado en este juego es un gamepad. En cuanto a las vistas, las más prácticas son las dos que hay en tercera persona, aunque se incluye una en primera más espectacular.

Antes de cada carrera tienes la opción de entrenar para reconocer el circuito y para conseguir un puesto adelantado en la salida. Con niveles de dificultad avanzada, salir el último es un perjuicio considerable. Lógico. También puedes configurar la moto para sacarle un mayor rendimiento. Los parámetros a modificar son pocos, pero en días lluviosos o en circuitos especialmente virados, te permiten mantenerte en la pista más fácilmente. También puedes modificar, por ejemplo, la relación del cambio de marchas. Después de realizar los ajustes, el juego te permite probarlos sin contrincantes que te estropeen la prueba.

La ciudad es tuya

El modo Xtreme es otra concepción de carrera, con máquinas de 600, 900 y 1.200 centímetros cúbicos según la categoría que escojas. Las competiciones transcurren tanto en carreteras cerradas al tráfico como en peligrosos circuitos urbanos. Estos últimos están ambientados en varias ciudades del mundo, entre ellas Barcelona y Sevilla.

En las carreras participan diez corredores frente a los veinte de MotoGP. Y menos mal, porque las salidas de pista se traducen en impactos con vallas u otros elementos del



MUEVE EL ESQUELETO

Si permaneces rígido como una escoba sobre la moto, te perderás las ventajas que el juego te ofrece.

PARA TRAZAR UNA CURVA

Saca tu cuerpo del carenado para ofrecer mayor resistencia al aire y frena con los dos frenos. Reducirás la velocidad rápidamente y podrás apurar la frenada al máximo. Si necesitas un extra de frenada una vez en la curva, utiliza sólo el freno delantero y pega el cuerpo a la moto para inclinarla más.



PARA ACELERAR EN LA RECTA

Esconde tu cuerpo dentro del carenado. Verás como la aceleración crece y alcanzas mayor velocidad punta. Puedes utilizar el rebufo del piloto que te precede para reducir la fricción con el aire. Si después de la curva hay una recta larga, pega el cuerpo al depósito. Ganarás en aceleración.





La lluvia y las salpicaduras de los corredores mojan la cámara. La visibilidad se resiente.



Los estribos de la moto tocan el suelo con asiduidad en el modo Xtreme.



Durante las repeticiones disfrutarás de las carreras desde todos los ángulos.

mobiliario urbano. Para reforzar el espíritu de las carreras callejeras, los buenos resultados se traducen en dinero para invertir en tu máquina.

Las modificaciones se han dividido en varias partes relacionadas con el comportamiento de las motos. Las actualizaciones están divididas en etapas y debes acceder a ellas de manera consecutiva. En el apartado tracción y estabilidad, por ejemplo, el juego te obliga a adquirir unos neumáticos de carreras antes que una suspensión mejorada y éstas dos antes que un ajuste profesional.

El movimiento del piloto sobre la moto es una de las claves para lograr buenos resultados

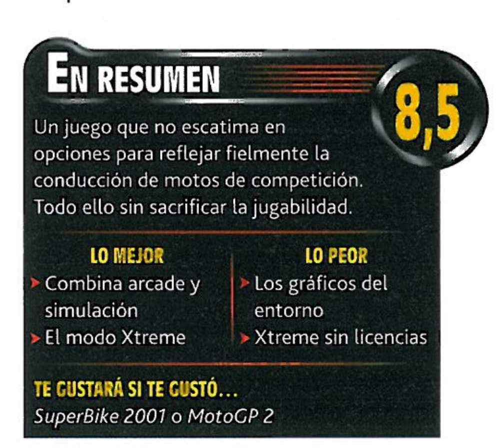
Al sistema de ajustes que se ha empleado en este juego, tanto en modo MotoGP como en Xtreme, no le faltarán detractores, ya que se basan en un modelo muy simple y fácil de seguir. Los que prefieren controlar incluso la presión de los neumáticos o la longitud del cable de embrague encontrarán el juego muy pobre. Aun con todo, las modificaciones que se realizan afectan notablemente al comportamiento de la moto, al igual que los cambios de cilindrada.

PISTAS Y MÁS PISTAS

Además de los 17 circuitos oficiales de MotoGP y 16 adicionales para las carreras Xtreme, a medida que ganas carreras, se van desbloqueando trazados invertidos (para correr en sentido contrario al habitual) y simétricos (las curvas cambian de dirección). El modelado de los circuitos es bueno. Las texturas del asfalto o de la gravilla de las zonas de fuga varían de un circuito a otro.

Los únicos elementos poco creíbles son los entornos del circuito. En las ciudades, los edificios parecen decorados. Lo mismo ocurre con los fondos de los circuitos. Además, en MotoGP, la falta de espectadores o de animación en la zona de boxes resta realismo.

Las virtudes de *MotoGP URT 3* son muchas, pero sobre todo se basan en la búsqueda del tan complicado equilibrio entre jugabilidad y realismo. El nivel de dificultad se adapta muy bien en cada momento y no hace falta ser ingeniero para sacarle un poco de partido extra a tu moto pasando por el garaje en modo MotoGP o comprando componentes en el modo Xtreme. Las carreras de este último modo son tan atractivas como la competición oficial, por lo que, junto a las del modo online, suponen un suculento complemento.



EN RESUMEN

8,5

Un juego que no escatima en opciones para reflejar fielmente la conducción de motos de competición. Todo ello sin sacrificar la jugabilidad.

LO MEJOR	LO PEOR
Combina arcade y simulación	Los gráficos del entorno
El modo Xtreme	Xtreme sin licencias

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
SuperBike 2001 o MotoGP 2

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!



12 números con juego completo, demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.**

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ____________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ____________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________

Fecha de caducidad ____________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ (nº entidad) ☐☐☐☐ (nº oficina) ☐☐ (D.C) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________

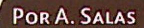
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

DUNGEON SIEGE II

Segundas partes así se bastan para **honrar al término secuela**. Llega el juego que bebe de la acción de ***Diablo*** y el rol más recalcitrante de ***Neverwinter Nights***. Las tierras de Aranna te vuelven a dar la bienvenida. **No lamentarás el regreso**.



Hace ya algún tiempo *Dungeon Siege* nació suscitando más recelos que alegrías. Poco les importó a sus responsables, Gas Powered Games, que se limitaron a esperar a que el juego develara sus muchas sorpresas. El tiempo les dio la razón: su producto estaba a la altura de cualquier otro título de rol del momento.

Sin llegar a ser rol puro, pero tampoco cayendo en el círculo vicioso de la acción más alocada, se consiguió abrir camino. Por ello no es de extrañar que incluso tuviera una expansión, *Legends of Aranna*. Ahora, después de una larga espera, por fin tenemos su secuela al alcance. Y la verdad, merecía la pena.

¿Qué ofrece este *Dungeon Siege II*? Desde luego no nos regala una historia original. Pasen y lean: un señor del mal amenaza con hacerse con el poder absoluto. ¿Quién le parará los pies? Ya lo sabes, picarón. Empiezas tus andanzas en el bando equivocado, pero no tardarás mucho en darte cuenta de ello. Tras este pequeño tropiezo, comienza la aventura. Aranna te espera.

DE MAYOR QUIERO SER...

Al empezar una partida puedes escoger entre una de las cuatro razas disponibles, pero a diferencia de otros juegos de rol no tienes la opción de elegir una clase, como un mago o un guerrero. Esto es herencia del primer *Dungeon Siege*, al igual que el sistema de experiencia, que no se basa en un sistema de puntos como en *Neverwinter Nights*, sino que tu habilidad aumenta dependiendo del tipo de ataque que usas (magia de ataque, magia natural, ataques cuerpo a cuerpo o armas a distancia). Esto evita que tu personaje crezca de forma homogénea en todas sus habilidades. Además, te obliga a tomar un camino y ser coherente. Especialización al poder.

Tanto realismo puede descolocar a algunos jugadores. Claro que eso de ser aprendices de todo y maestros de nada está



Los combates son dinámicos y predomina la espectacularidad.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Gas Powered Games

EDITOR
Microsoft

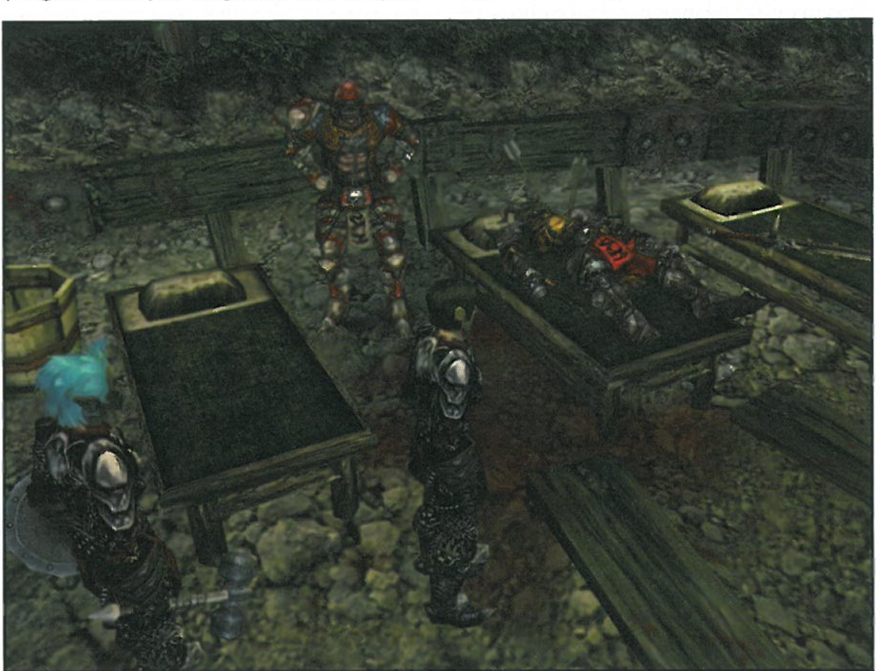
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4

WEB www..gaspowered.com/ds2



El zoom permite acercarte mucho a tus personajes.


Los objetos que puedes recoger son fácilmente visibles e identificables.


Dungeon Siege II destaca por sus animaciones de gran calidad.


A este bicho nos lo vamos a ventilar bien rápido...


Trekkies, estáis de enhorabuena, ¡vuestro ídolo ha vuelto!

LAS RAZAS

Cuatro son las razas a elegir en el juego, cada una con sus ventajas e inconvenientes.

DRÍADAS
Estas simpáticas criaturas no siempre son tan afables como parecen. Su unión con la naturaleza hace que la magia natural sea intensa en ellas, pero también tienen fama de buenas arqueras.

ELFOS
De entre todas las razas de Aranna, los elfos son los más inteligentes. Es por ello que se trata del tipo de personaje más indicado para todos aquellos que quieran dedicarse exclusivamente a la magia.

SEMIGIGANTES
Estas moles andantes compensan su falta de destreza con una fuerza física brutal. Esto los convierte en grandes adversarios con armas de mano, pero flaquean al usar armas a distancia.

HUMANOS
Es la raza más versátil del juego y puede especializarse en cualquier arte que se le antoje, aunque sin llegar a destacar tanto como podría hacerlo un semigigante en fuerza o un elfo en magia.

muy bien en las primeras etapas del juego, cuando la dificultad aún no es muy elevada. A la larga te podría pasar factura cuando te enfrentes a los bichos más gordos y tu arsenal sea muy variado pero poco potente.

Sin embargo, no todo es un calco del *Dungeon Siege* original. Y es que ahora puedes especializarte aún más en tu arte (o artes) de combate predilecta mediante un árbol de habilidades parecido al de los talentos en *World of WarCraft*. En él es posible asignar los puntos de habilidad que consegues al subir de nivel y acentuar así las fortalezas de tu avatar en el mundo de Aranna. Otra novedad es la gran variedad de animales de carga que puedes llevar contigo y que ahora se defienden si son atacados. Además, puedes mejorarlos si sacrificas piezas de equipo en ellos (como si se las comieran, vamos).

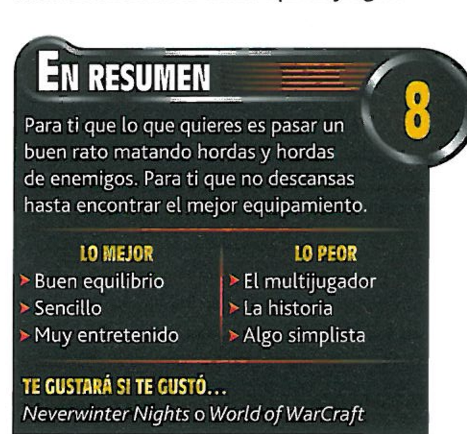
En esta entrega puedes especializarte aún más en tu arte (o artes) de combate predilecta

En un apartado más técnico, decir que los gráficos han mejorado, sí, pero sin dar un gran salto respecto a la anterior entrega. Aun así lucen muy bien y se nota una gran atención al detalle en todo momento. La banda sonora y los efectos de sonido también están a la altura.

CALOR HUMANO

El modo multijugador siempre es un gran filón para los juegos de rol de PC y *Dungeon Siege II* no es una excepción. La idea de completar el modo campaña en compañía de otro personaje de carne y hueso es más que atractiva, pero por desgracia este modo flaquea por varios frentes y no llega a ser tan suculento como podría esperarse en un principio. Por ejemplo, al recibir una misión sólo el que habla con el personaje no jugador ve el texto de la misma. Además, falta un sistema para repartir el botín como en *World of WarCraft*, etc.

Aún con todo, *Dungeon Siege II* es una apuesta sobre seguro en el terreno de los juegos de rol y acción del momento y, aunque no suponga un gran avance respecto a su antecesor, sí que enganchará tanto a quien ya se haya pateado las tierras de Aranna como a muchos aficionados a este tipo de juegos.


EN RESUMEN

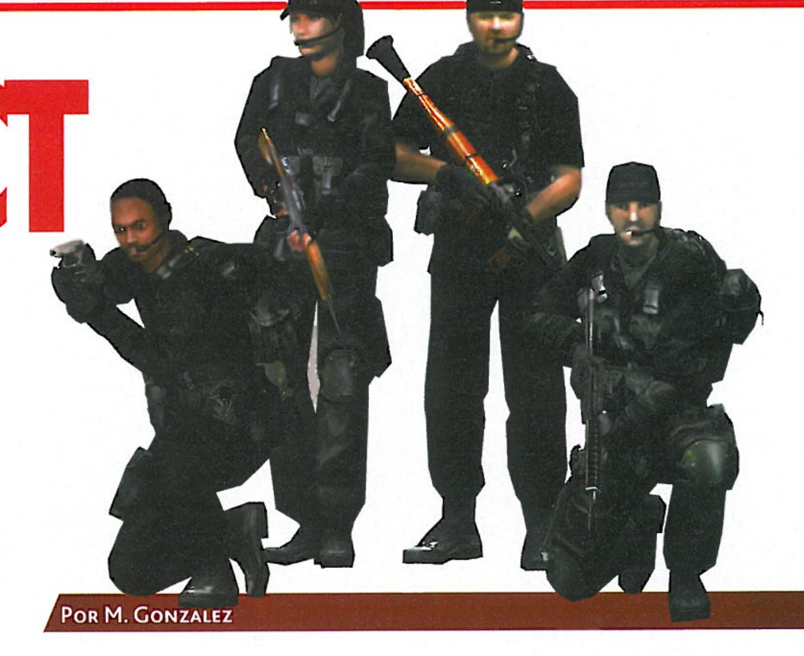
8

Para ti que lo que quieres es pasar un buen rato matando hordas y hordas de enemigos. Para ti que no descansas hasta encontrar el mejor equipamiento.

LO MEJOR	LO PEOR
Buen equilibrio	El multijugador
Sencillo	La historia
Muy entretenido	Algo simplista

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Neverwinter Nights o *World of WarCraft*

CONFLICT
Global Storm



En las dos primeras partes tuvimos **sobredosis de arena**, para la tercera nos hartamos de comer **"charlies" en la selva**. Ante la falta de ideas, sólo **un escenario digno** podía salvar a la cuarta entrega de la saga *Conflict*. **¿Qué tal el mundo entero?**

POR M. GONZALEZ

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Pivotal Games
EDITOR
Proein
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4
WEB www.conflict.com/GlobalStorm/default.aspx

Tras un cambio de nombre de última hora, de *Global Terror* a *Global Storm* (para que los niños no se hagan pis en la cama, suponemos), llega a las estanterías la nueva entrega de la saga *Conflict*. Si jugaste a alguna de las anteriores, este análisis podría ser muy corto. Las novedades son pocas: un nuevo motor gráfico, el modo online cooperativo, una francotiradora... En fin, que aplicando al máximo el "si funciona no lo toques" en Pivotal Games han optado por dejar crecer las telarañas. Con todo, sus creadores han armado con buenos materiales una obra continuista. Algún pilar les ha salido torcido, pero los cimientos aguantan.

QUE VIENE BIN

Los terroristas son el hombre del saco del siglo XXI, de eso no hay duda. Di adiós a los vampiros, a los extraterrestres y a las abominaciones reptilianas nacidas de la era atómica. El mal ya tiene cara y... barba. Los juegos con esta manida temática proliferan como setas, así que algún cerebro pensante decidió darle una vuelta más de tuerca a la historia para que el juego resaltara un poco. ¿Qué hay más maligno que un vulgar terrorista? Una terrorista nazi y narcotraficante. Ésa será tu nueva enemiga tras los iraquíes y los vietnamitas de anteriores episodios.

Para enfrentarte a esta macedonia del mal debes recorrer el mundo en misiones que se desarrollan en paisajes tan exóticos como Colombia, Filipinas o Corea del Sur.

Las herramientas para salvar a la humanidad del terrorismo cocainómano del IV Reich son cuatro soldados de diferentes habilidades: el líder sigiloso, el francotirador sarcástico, el doctor y el tanque humano. Puedes tanto darles órdenes como controlarlos personalmente en tercera y en primera persona. Tus opciones de mando son reducidas: atrás, adelante, agáchate un poquito y dispara. Son pocas, pero dan su juego.



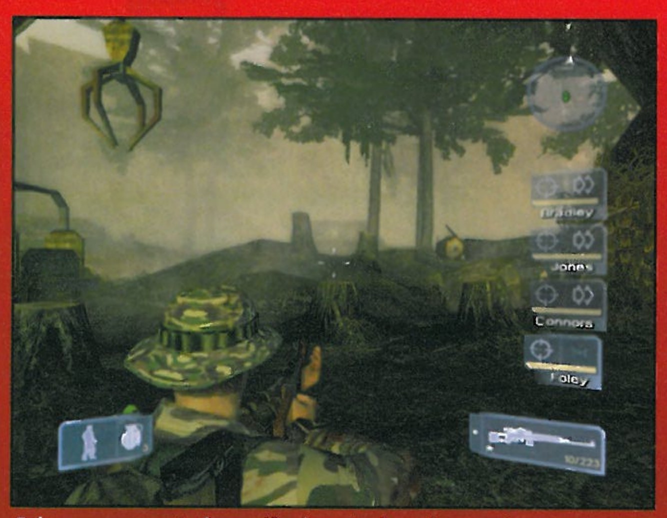
Parapetarse es la mejor forma de sorprender a los francotiradores enemigos.



Mezcladoras de drogas. Habrá que destruirlas sin que el contenido nos confunda.



Los terroristas de turno te asaltan en cualquier esquina.



Foley es un experto francotirador y le pirran los sombreros.



Un tanque intentando entrar en nuestro garaje. Pues va a ser que no.

Puedes enviar al infierno a tus compañeros con una simple orden.


El juego permite repartir plomo tanto en tercera como en primera persona.

Tu brújula tiene dos caras. Por un lado, un mapa de objetivos, y por el otro, las órdenes del alto mando que a través de la radio te anima a mover el esqueleto. De todas maneras, tampoco es que tus desplazamientos tengan mucho misterio. Se trata de avanzar fase a fase a través de un universo lineal plagado de enemigos, en su mayoría terroristas nazis narcotraficantes, aunque puede sorprenderte algún que otro vehículo enemigo sin una opción política clara. En contadas ocasiones puedes utilizar estos transportes para dar descanso a los sabañones.

No tiene más. Sencillo pero adictivo. Ésas son las principales virtudes de un título importado del mundo de las consolas. Pese a disponer de ciertas opciones tácticas, la realidad es que no hay situación que no se pueda resolver con un buen tiro entre ceja y ceja.

Se trata de avanzar fase a fase a través de un universo lineal plagado de enemigos

Di no a las drogas

La culpa de esa falta de profundidad recae sobre la lamentable inteligencia artificial del juego. Tal vez porque estos nuevos nazis no se las apañan con sus propios vehículos, ya que es frecuente ver cómo un tanque se encalla en el terreno, se encañona y de repente se dispara en una ansía de destrucción mal llevada. Tus enemigos humanos no despliegan mayor inteligencia y ante una atrincherada explanada basta dar un tiro al aire, volver a tu cobijo y esperar a que entren de uno en uno por la puerta.

Pese a los débiles signos de inteligencia, el juego entretiene lo suyo. Además, visualmente cumple. En este caso no se ha confundido la multiplataforma con la tomadura de pelo y el motor gráfico saca partido de las posibilidades únicas de los compatibles.


A corta distancia, Foley tiene menos peligro que una manifestación del Inserso.

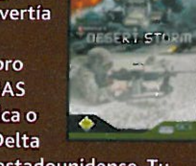
En definitiva un *Conflict* más, que aporta poco al género y a la saga, pero que presenta una buena factura excepto cuando pedimos a los enemigos que piensen un poquito. Si te gustaron los anteriores, ya estás tardando.



UNA SAGA DE CONFLICTOS

Global Terror es fiel a los fundamentos de las anteriores entregas de la saga *Conflict*. La fórmula es sencilla: acción con pequeñas dosis de táctica.

CONFLICT: DESERT STORM



El primogénito te convertía en un miembro de la SAS británica o de la Delta Force estadounidense. Tu misión: hacer papilla a los hombres de Sadam Hussein.

CONFLICT: DESERT STORM II



El hermano copión. En esta entrega tu objetivo era de nuevo acabar con el club de fans de Sadam. Parecía más una expansión que una secuela.

CONFLICT: VIETNAM



El hijo tonto. Gráficos anticuados y ninguna novedad sustancial. Eso sí, cambiaba el escenario y las caras de los pobres diablos con fecha de caducidad inmediata.



EN RESUMEN

7

Un juego de acción en primera persona correcto. Ni grandes alardes ni novedades jugosas, pero un más que digno heredero de la saga *Conflict*.

LO MEJOR	LO PEOR
Adictivo	Poco original
Buenos gráficos	Pobre IA
Modo cooperativo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Conflict: Vietnam



SERIOUS SAM II

En **el planeta videojuego** existen dos tipos de franquicias, las que viven de glorias pasadas y las que **renuevan su esplendor** con cada entrega. No te preocupes, parece que Croteam ha apostado por lo último. Prepárate, que llegan **las crónicas de Sam II el Serio**.

POR M. GONZÁLEZ

Se impone la duda. ¿Lo habrán conseguido? ¿Tenemos secuela digna? Respuesta rápida: sí y con nota. La nueva aventura de Sam no supone ninguna revolución del género, como no lo era el primero, pero tampoco es su intención. En su lugar Croteam apuesta por rescatar la acción desenfrenada de antaño, prescindiendo de argumento y de la atmósfera inmersiva de turno. Para ello te sitúa frente a un ejército de enemigos cabreados y de colores chillones dispuestos a machacarte. Ése es el bastión de la saga y su mejor arma, los enfrentamientos multitudinarios en medio de un autentico San Juan de explosiones y disparos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Croteam

EDITOR
Take Two

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,3 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.serioussam2.com

POR LOS OJOS ENTRA

Las anteriores entregas destacaron por sus gráficos y ésta no se queda corta. Si estás deseando probar las posibilidades de tu nueva tarjeta, no te lo pienses dos veces, éste es tu juego. Desde el *bump mapping* al HDR, aquí están todos los efectos del mercado. Y junto a ellos una riqueza poligonal de impresión, no en los escenarios (sin estar mal), sino en los enemigos, del nivel técnico de los vistos en títulos como *Doom 3*. Lo que ocurre es que en la obra de Croteam los malvados no aparecen de uno en uno, ni de dos en dos, sino a decenas. Algunos de ellos presentan un tamaño sencillamente descomunal como, por ejemplo, las terribles arañas mecánicas. Eso sí, grandes, pero bien surtidas de detalles y efectos.

Semejante despliegue exprimirá tu ordenador hasta dejarlo seco si quieres disfrutarlo en todo su esplendor. Y si



Tus aliados son, por lo menos, tan repulsivos como tus enemigos.



La doble recortada ayuda a los sobones a mantener las distancias.



Los nativos del lugar vienen a saludarte cargaditos de regalos.



Las mecarañas son feas y peligrosas, pero todo un espectáculo visual.



La acción no sólo se desarrolla en exteriores, en ocasiones se visitan catacumbas.



Las torretas son lo mejor cuando se trata de detener un frente enemigo.

tu máquina no da abasto, tranquilo, ya que los desarrolladores han dispuesto un completo menú de configuración en el que puedes activar y desactivar opciones hasta encontrar la fórmula mágica entre rendimiento y belleza plástica. Con todo, incluso en el nivel bajo de detalle, *Serious Sam II* luce de maravilla y sobrepasa a un buen número de títulos actuales.

La única nota negativa en el aspecto técnico la aporta el sonido. No nos referimos al apartado musical, que también es de nota, sino a los efectos de sonido, lamentables en las armas y en los enemigos. Toda la magia conseguida con una gigantesca araña robótica y con el brillo metálico de sus poderosas pezuñas se pierde en cuanto abre la boca. Ya pasa con muchas personas, pero en el caso de estas arañas, la verdad es que están mejor calladitas y no chillando cual rata agonizante. Una pena.

En la obra de Croteam los malvados no aparecen de uno en uno, ni de dos en dos, sino a decenas

Como detalles adicionales, *Serious Sam II* cuenta con un motor físico del que saca partido en algunos puzzles, casi calcados de otros anteriores. Además, presenta unos escenarios destruibles en su mayor parte que suman algo más de espectacularidad a lo que vemos en pantalla.

Todo este despliegue visual sería inútil si el juego no fuese entretenido, pero no te asustes, que lo es, y mucho. Adictivo hasta el extremo de hacerte difícil contar las horas que llevas enfrentándote a una oleada asesina tras otra. Si algo logra el título de Croteam es entusiasmarte con la orgía destructiva que tiene lugar en la pantalla.

Vestidos para morir

Tampoco es que hayan robado la fórmula al CESID, pero lo mismo de siempre hecho con gracia y en cantidades industriales no es moco de pavo. Se trata de disparar a todo lo que se mueva entre una marabunta colorista de enemigos de todo tipo, desde payasos asesinos, cyborgs o brujas con escoba a ogros recién sacados de cierta película de Peter Jackson. En total, cuarenta y cinco malos malosos diferentes de todas las formas y tamaños.

La novedad de esta entrega viene montada en vehículos que cumplen su cometido a la perfección potenciando tus habilidades destructivas. Respecto al apartado multijugador, resulta algo simplón, ya que ofrece un modo cooperativo a dieciséis bandas y nada más.

Esto es *Serious Sam II*, una joya de la acción más descerebrada, pero no por ello menos entretenida.



DESTRUCCIÓN CAFRE

Los protagonistas principales de *Serious Sam*, obviando sus enemigos, son sus armas. Te presentamos las más ridículas y, al mismo tiempo, efectivas.

CACADOOS VULGARIS

Lento pero mortal, este simpático loro kamikaze sale disparado hacia el objetivo. Acostumbra a eliminar a los enemigos de un solo disparo.

SERIOUS BOMB

Esta bomba con cara de mala leche es el arma definitiva. Enciéndela con tu mechero y desintegrará a todos los enemigos de la pantalla.

RIFLE DE PLASMA



Parece una pistola de agua, pero es el inevitable rifle de plasma. Útil tanto en larga como en corta distancia.



EN RESUMEN

8

La quintaesencia de la destrucción masiva. Divertido y caótico, con unos gráficos de impresión y la jugabilidad en lo más alto del podio.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos colosales	Los efectos sonoros
Muy entretenido	
El modo cooperativo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Serious Sam







FABLE
The Lost Chapters

Todo llega en la vida. Los usuarios de PC sabemos que **tarde o temprano,** para bien o para mal**, los grandes éxitos consoleros** terminan arrimándose a **nuestros compatibles**. Si, como en este caso, nos llegan **vestidos de gala**, miel sobre hojuelas.



J. J. Cid

Lionhead es sinónimo de originalidad. A su mandamás, el señor Molyneux, se le va la fuerza por la boca, pero la compañía de la cabeza de león suele sorprendernos con videojuegos diferentes. Juegos originales que comparten ambición y pretensiones, aunque sea justamente eso lo que más pese en su contra a la hora de valorarlos.

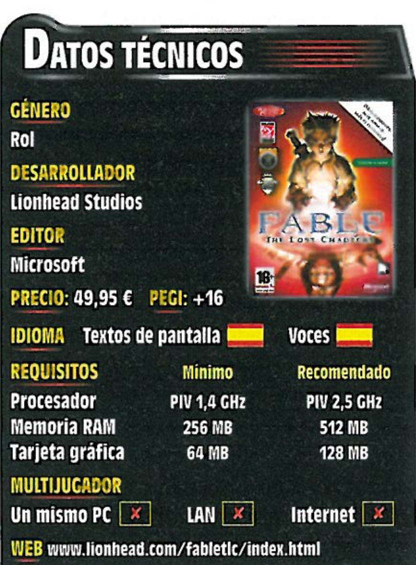
Fable no iba a ser menos. En su estreno en Xbox hace ya algún tiempo, el juego cosechó opiniones bien dispares. Algunos vieron en este título el juego de rol definitivo, el Mesías del género. Sin embargo, también se hicieron notar los que tan sólo vieron en *Fable* un juego simplón, rácano en posibilidades y que se quedaba a años luz de lo que nos prometió en su génesis el amigo Molyneux.

Héroe a la carta

Fable: The Lost Chapters es la versión para compatibles de aquel primer *Fable* que apareció para Xbox. La coletilla *The Lost Chapters* viene por la inclusión de un pequeño añadido al juego original en forma de nuevas zonas, submisiones y enemigos. Por todo lo demás, salvando las lógicas mejoras de gráficos y control, esta versión para compatibles es exactamente igual a su antecesor.

Como en los últimos juegos diseñados por Peter Molyneux, sería un error englobar a *Fable* dentro de un género en concreto. En realidad combina aspectos de muchos géneros en un solo título. Los jugadores que busquen rol de PC clásico se llevarán un chasco mayúsculo. Es lo que tiene la globalización. *Fable* es un juego amigable, sencillo de jugar y con un desarrollo más lineal de lo que muchos desearían. Dicho así puede sonar a crítica negativa, pero no es necesariamente malo que un juego con elementos de rol no se convierta en un rompecabezas insondable.

Tu misión consiste en guiar la vida de un héroe, desde su infancia hasta su vejez, asumiendo todas las decisiones morales que se presenten en su camino. De ti depende moldear a un paladín adalid del bien o por el contrario crear un ser de una maldad extrema. A ti te corresponde decidir si quieres ser el Pepito Grillo o el Darth Vader de su evolución. Su progreso no sólo se hace evidente en su aspecto físico, sino en la reacción de los demás habitantes ante la presencia del protagonista.



Datos técnicos

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Lionhead Studios

EDITOR
Microsoft

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.lionhead.com/fabletlc/index.html


Las espadas engarzadas dejan a los sables luz a la altura de la navaja albaceteña.


¿Quién puede aniquilar a este pobre hombre con el careto que tiene?


El mapa, junto con el teletransporte de serie, te ahorra horas y horas de caminata.


Este bicharraco pretende hacer un pincho moruno de héroe.

LA VIDA DEL HÉROE

No todo en la vida de un héroe va a ser luchar contra hordas de enemigos e ir descubriendo tesoros abandonados. Hay vida más allá de la espada.

CASARSE

La soledad es muy mala. Incluso el héroe más carismático necesita encontrar una pareja a la que contarle sus gestas antes de dormir (o dormirla). Nada mejor para conseguirlo que hacerse con un buen anillo.





JUEGOS DE AZAR

En cualquier trabajo hay que permitirse ciertos descansos y olvidarse de la monotonía diaria. Nuestro héroe tiene a su disposición varias tabernas donde jugarse unas monedas a las cartas.

ECHAR RAICES

Los héroes vagabundos son unos necios. El negocio inmobiliario es mucho más rentable que cualquier tesoro y no hay nada más fiable que invertir tus ganancias en una buena chabola.



En *Fable* esta personalización del héroe realmente funciona. Es bastante satisfactorio ver cómo vas creando un personaje a tu gusto, un héroe a medida, cuyo mundo reacciona a sus cambios. Quizá sea éste el aspecto más gratificante a la hora de jugarlo.

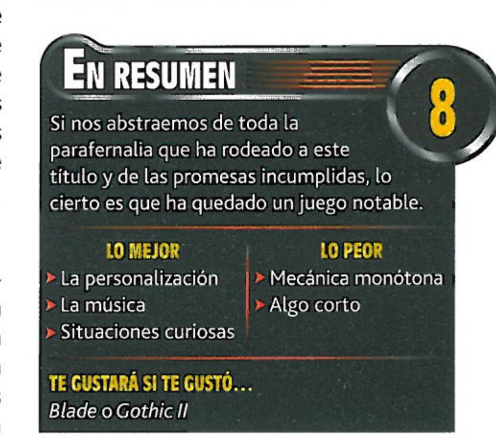
Es bastante satisfactorio ver cómo vas creando un personaje a tu gusto, un héroe a medida

Fable, como vástago de consolas, no renuncia a la acción en ningún momento. Más bien al contrario, vive de ella y basa su diseño principal en potenciar esta faceta. Tu héroe evoluciona casi como en cualquier juego de rol, se desenvuelve con su entorno como en cualquier juego de rol y ejecuta misiones como en cualquier título del género. Pero la sal está en el campo de batalla. Los combates se asemejan más a lo visto en juegos como *Blade* o *Rune* que a juegos como *Wizardry* o los *Might and Magic*. Éstos se despliegan a ritmo de combos, disparos de arco y magia, aliños que hacen que estos lances se resuelvan de forma más que satisfactoria.

Rol por indefinición

La acción no llega a aburrir en ningún momento gracias, en parte, al gran número de detalles y variantes que va proponiendo *Fable*. Éstas van desde la posibilidad de realizar extravagantes apuestas antes de aceptar una misión (hacerla desnudo o con ropa estrafalaria, por ejemplo) hasta los jefazos de final de fase con sus puntos débiles y trucos para derrotarlos.

Aunque en la ficha de juego indiquemos que se trata de un juego de rol, deja de lado tu vertiente purista. *Fable: The Lost Chapters* es un juego de rol atípico en el PC, por lo que su mecánica y desarrollo pueden confundir, cabrear o satisfacer a según qué jugadores. El que avisa... ya sabes.



EN RESUMEN

8

Si nos abstraemos de toda la parafernalia que ha rodeado a este título y de las promesas incumplidas, lo cierto es que ha quedado un juego notable.

LO MEJOR	LO PEOR
La personalización	Mecánica monótona
La música	Algo corto
Situaciones curiosas	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Blade o *Gothic II*

TOTAL OVERDOSE

Imagínate un *GTA* donde, antes que conducir, es preferible patearse la ciudad a punta de pistola. Y a eso **añádele el tiempo bala,** los **combos** al estilo *Tony Hawk* **y** un **sentido del humor** picantón-latino. El resultado es *Total Overdose*, más conocido como el *geteatón*.

POR M. GONZÁLEZ

En materia de clonación, ni ovejitas ni perros, los videojuegos son los que se llevan la palma. Para qué engañarnos: nueve de cada diez juegos tienen un primo muy cercano. En este caso no hace falta ser Darwin para dibujar el árbol genealógico de este título. *Total Overdose* bebe hasta hartarse de las fuentes de la franquicia más saludable de RockStar. *GTA*, claro. En resumen: secuencias de la vida de un maleante entre coches y disparos.

Por suerte, en lugar de optar por la copia descarada, en Deadline Games han apostado por crear su propio menú. Es decir, han tomado algunos ingredientes de la multimillonaria saga, los han mezclado con otros de su cosecha y han servido algo con sabor genuino.

AQUÍ HAY TOMATE

El resultado es un titulo que, sin ser capaz de hacer sombra a su padrino, sí tiene un sabor propio con el que distinguirse. Ya desde la introducción se ve que han optado por un tono burlesco y de autoparodia del género. Nada que ver con otros títulos de apostura moderna y pseudos-realista. Bien por ellos.

El sentido del humor no abandona el juego en ningún momento y está presente tanto en el sistema de combate como en la trama. Basta usar algunos de los ataques especiales como el sombrero de la muerte (la muerte aparece con un sombrero mejicano y un lanzagranadas) para convencerte de que todo parecido con un melodrama social urbano es mera coincidencia.

Otro punto para distanciarse de Rockstar es su preferencia por los combates a



Pues no, las plantas del fondo no son orquídeas precisamente.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Deadline Games

EDITOR
Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla: Español | Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.totaloverdose.com



Algunos escenarios te hacen dudar sobre qué juego estás jugando.



Viendo los coches, cualquiera diría que estamos ante una aventura del inspector Closeau.


Tal vez tu tarjeta no saque humo, pero el juego entretiene que da gusto.


Uno de los movimientos especiales permite retroceder en el tiempo.


Tengo una botella para ti y no es tequila ni agua bendita.



Cuanto más enrevesado sea el combo, mayor será la puntuación de premio.

pie olvidándose casi por completo de la conducción. No hay nada más divertido en *Total Overdose* que matar, pero nada más aburrido que conducir. La velocidad punta de los vehículos es de risa, seguramente debido a limitaciones técnicas del motor, no demasiado agraciado por cierto. A ello hay que añadir la inexistencia de las famosas profesiones secundarias. Por lo que si subes a un taxi es sólo como pasajero. Por todo ello, el 90 por ciento del juego transcurre a pie.

En *Total Overdose* no hay nada más divertido que matar y nada más aburrido que conducir

Como contrapunto al descuidado aspecto automovilístico, está el punto fuerte: el homicidio. Aunque suene surrealista, el sistema de combate mezcla ideas de *Max Payne* y *Tony Hawk* y es lo mejor del título. No sólo puedes saltar y detener el tiempo al más puro estilo paredes y encadenar combos matando enemigos consecutivos con más arte que el ballet nacional de Cuba. Sí, más que saltar, vuelas, congelas el tiempo y sin perder la postura (cabeza abajo) eliminas a tres enemigos de golpe. El premio: un precioso bonus de puntuación y la satisfacción de haberlo bordado. Los puntos conseguidos permiten mejorar las habilidades del protagonista.

No sólo de combos encadenados vive el chicano. En *Total Overdose* también existen ataques especiales (los "Loco moves"), a cada cual más estrambótico y divertido.

Multiplataforma chingona

Mientras que el sistema de combate y el sentido del humor son los elementos más destacables del juego, sus principales lastres son, aparte de la birriosa conducción, la linealidad de las misiones principales y, sobre todo, su pobre nivel técnico. No es el primer juego de PS2 que aterriza en nuestro ordenador con una pobre conversión. La consecuencia son mapas pequeños que muestran pantallas de carga cada dos por tres (tal vez por eso los coches corran como carritos de bebé), texturas deficientes y una optimización no muy lograda. En este aspecto, se queda a miles de galaxias del último *GTA*. Aun así, sigue siendo divertido, y éste es su mayor acierto.

LOCO MOVES

Los combos son la verdadera sal de este juego. Te presentamos los más curiosos y te informamos del momento adecuado para utilizarlos.

TORNADO

Si los enemigos que te rodean te respiran en la nuca, este "Loco move" es lo mejor de lo mejor. Das un salto en el aire, giras 360 grados y ya no queda nadie vivo que te sople.





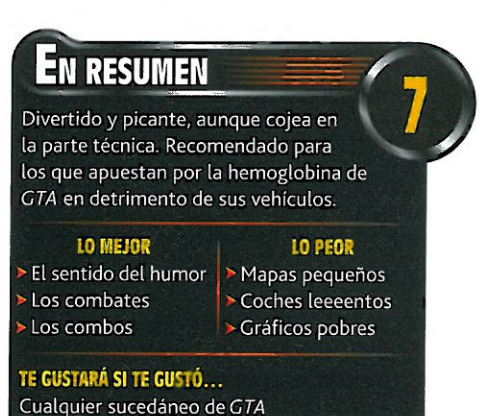
EL MARIACHI

En caso de que los enemigos guarden las distancias, invocar estas dos guitarras asesinas es la solución a tus problemas. No sueltes el botón y que bailen los que van a morir.

EL MISTERIOSO

Este misterioso guerrero de lucha pendeja aparece para echarte una mano. No es muy útil pero al menos no te volará el trasero con su lanzagranadas como hace la muerte.





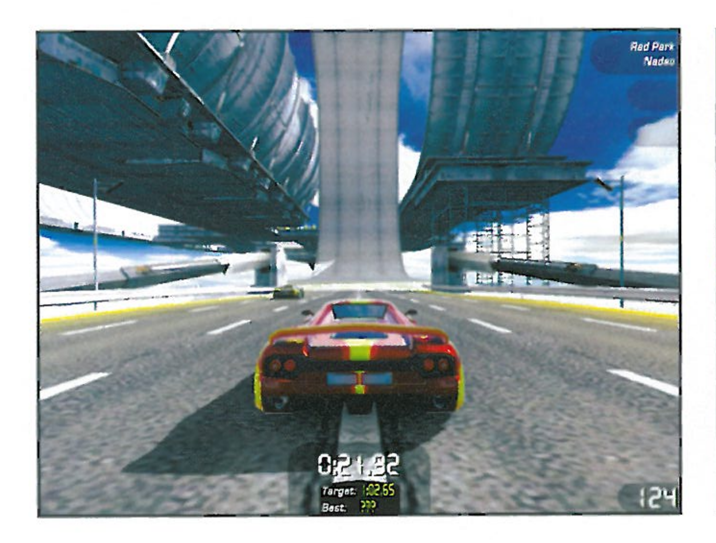
EN RESUMEN

7

Divertido y picante, aunque cojea en la parte técnica. Recomendado para los que apuestan por la hemoglobina de *GTA* en detrimento de sus vehículos.

LO MEJOR	LO PEOR
El sentido del humor	Mapas pequeños
Los combates	Coches leeeentos
Los combos	Gráficos pobres

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Cualquier sucedáneo de *GTA*





TRACKMANIA SUNRISE

Revive tu infancia con estos cochecitos de juguete virtuales. Eso sí, agárrate fuerte porque vas a **hacer realidad tus sueños** de pequeño kamikaze: saltos, acrobacias y mucho vértigo. Y es que no hay nada como liberar a ese **niño con casco** que llevas dentro.

POR J.FONT

Lo malo de enamorarme de los juegos cibernéticos fue que dejé plantados a mis coches de juguete y sus garajes de plástico. Menos mal que juegos como el primer *TrackMania* rescataron esa etapa de mi infancia. Ahora los desarrolladores vuelven a la carga con una secuela. Su propósito es ofrecernos una experiencia reconfortante, más adulta. Eso y no perder el sabor arcade. Así que prepárate para inverosímiles piruetas a base de rampas, loopings y peraltes. Los protagonistas no son otros que diminutos coches de juguete que los desarrolladores han clasificado en tres categorías: coches deportivos, roadsters y todoterrenos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Nadeo

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: sí — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 8 — LAN 32 — Internet 32

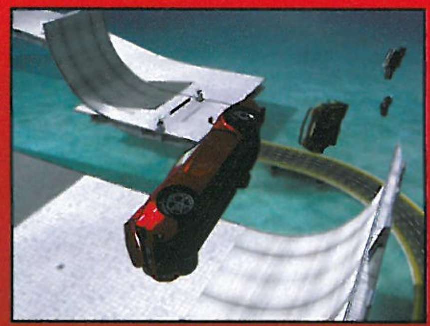
WEB www.trackmaniagame.com

OPCIONES A MANSALVA

El título ofrece cuatro modos de juego en solitario. En las carreras simples (modo Carrera), debes obtener el mejor crono en cada circuito. En el modo Plataforma, el objetivo es terminar el circuito con el menor número de reinicios posible. Para el modo Puzzle debes crear un circuito que una los distintos puntos prefijados y correrlo lo más rápido posible. Finalmente, se incluye el modo Loco, en el que debes enfrentarte al cronómetro. A cada vuelta al circuito el tiempo se va reduciendo poniéndote más difíciles las cosas. Para desbloquearlo y disfrutarlo, tienes que completar series en los otros modos de juego. Es una modalidad muy adictiva y una razón más para volver a jugar.

Como no podía ser menos, *TrackMania Sunrise* se suma a la moda del tuning. El juego incorpora un editor de vehículos que te permite pintarlos y añadirles pegatinas. También puedes importar logos para embellecerlo. Dispones de todo tipo de herramientas para trabajar la pintura e incluso permite teclear texto sobre la chapa.

Tampoco falta el editor de circuitos, que te permite diseñar campañas completas. La construcción es tan sencilla como arrastrar y soltar los elementos que te ofrece el juego para crear el trazado. Como ya sucedió con la primera entrega, está claro que el editor alargará la vida del juego gracias al intercambio de circuitos a través de Internet. De hecho, en la página web del juego ya es posible bajarse nuevos trazados.


Algunos coches andan algo perdidos. Rediez, ¡que no sois monopatines!


Gracias a los colores vivos, el juego cobra una mayor espectacularidad.


No te fíes. No es un circuito normal, las sorpresas se encuentran tras las curvas.


Puedes practicar el tuning. Mira qué bien luce el PCLifemóvil.

COCHECITOS VIRTUALES

No es la primera vez que los coches de juguete han pasado de la realidad a la ficción virtual. Es el signo de los tiempos: renovarse o morir.

MICROMACHINES V3 (1998)

Los cochecitos que anunciaba aquel parlanchín embutido en su gorra y unos circuitos de los más caseros. O sea, trazados de tiza, rampas a base de cartas y macarrones como vallas.







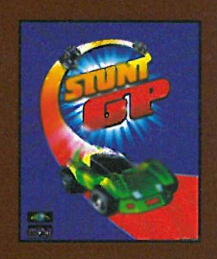
HOT WHEELS: CRASH! (1999)

Estos míticos coches entraron en el terreno virtual con un juego en el que se trataba de provocar espectaculares accidentes. Con *Hot Wheels: Velocity X* (2002), las armas entraron en escena.

LEGO RACERS (1999)

Como puedes imaginarte, se trataba de construir circuitos y vehículos a golpe de bloque. Luego, era el turno de la competición. Más adelante Lego repetiría con *Lego Stunt Rally* (2001).





STUNTGP (2001)

Un juego basado en los coches de control remoto. En él podías disfrutar de circuitos plagados de rampas, puentes, loopings, etc. Además, debías estar atento a las baterías del coche.

ACELERÓN VISUAL

Los desarrolladores han apostado por un nuevo motor gráfico de elaboración propia que hace posibles carreras a velocidad de vértigo sin necesidad de disponer de un equipo de ultimísima generación. Todo ello sin escatimar en efectos. El juego está lleno de colorines y los vehículos cuentan con un espectacular texturizado. Incluso se han introducido luces dinámicas que permiten reflejos, sombras y distintas tonalidades según la hora del día. El resultado son unos gráficos atractivos acordes con el estilo de juego.

Además de los efectos visuales, también se ha trabajado para mejorar la física de los vehículos y las colisiones. Puedes provocar derrapes para mejorar el trazado en las curvas y cualquier colisión te puede hacer perder el control. Pero no debes olvidar que se trata de coches de juguete, así que mantienen su estado original a pesar de las colisiones.

El juego incorpora un editor de vehículos que te permite pintarlos y añadirles pegatinas

La combinación del nuevo motor gráfico con un estilo de juego trepidante ofrece espectacularidad y adicción a manos llenas. La idea es ofrecer un juego de conducción simple, al alcance de cualquiera, pero con mucho fundamento. Vamos, la fórmula de *Trackmania* puesta al día. Si te descolocan los giros bruscos y las velocidades trepidantes, no juegues sin tu dosis de Biodramina.

EN RESUMEN

7

Un título que ofrece grandes dosis de velocidad y en el que debes demostrar tu pericia en las acrobacias. Sus saltos, loopings y otras acrobacias son divertidas.

LO MEJOR	LO PEOR
La velocidad	Las repeticiones
Las acrobacias	Pocas señalizaciones
Opciones de juego	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
TrackMania

GRANDES INVASIONES

Prepárate. Las puertas del **Imperio Romano** retumban ante los escudos de los suevos, vándalos y demás **bárbaros de pro**. Philippe Thibaut, creador de ***Europa Universalis*** en su versión tablero, nos trae su particular visión de **sus invasiones**.

POR X. PITA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Philippe Thibaut

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.great-invasions.com

Un juego que recuerda enormemente a *Europa Universalis*. Aquí lo que vas a encontrar es estrategia sesuda, de hincar codos. Con un apartado gráfico que tiende a lo discreto, *Grandes Invasiones* te ofrece gestión imperial en la que debes tener en cuenta ciento y un detalles para no acabar peor que Al-Andalus en 1492. Supone un viaje a la Europa del 350 al 1066 en forma de estrategia en tiempo real. Ya te puedes imaginar el contexto: un Imperio Romano que ha apostado por la religión cristiana desde hace un tiempo y que se ve amenazado por las invasiones bárbaras.

MIL DIOSES A LOS QUE REZAR

Además del interés del contexto histórico y las posibilidades que ofrece, otro gran detalle es el de la religión (hay cuatro grupos), cuya evolución obedece a la historia e influye en ella y, por consiguiente, al futuro de tu pueblo. Por ejemplo, debes combatir todo tipo de herejías y cismas provocados por hechos históricos.

¿Puntos negativos del juego? En esencia, *Grandes Invasiones* es estrategia para exprimir sesos que se ha resuelto con eficacia. Pero siguen presentes las clásicas carencias del género. Una inteligencia artificial cuestionable, una interfaz demasiado farragosa por momentos, un manual demasiado abreviado y una economía excesivamente simplificada. En nuestra opinión estos aspectos afectan a la credibilidad del mundo en el que estás jugando. Y eso, en un juego ambientado en un período histórico, duele.

Se puede parecer a *Europa Universalis*, sí, pero esta lejos de aquella deliciosa y complicadísima obra maestra. Con todo, *Grandes Invasiones* no defrauda y sirve para ampliar conocimientos. Eso es mucho más de lo que puede presumir la mayoría de videojuegos del mismo palo.



No te esperes gráficos vanguardistas. Tampoco es lo importante.



Ojo a la administración de tu reino si no quieres llevarte sorpresas desagradables.



El diseñador de *Grandes Invasiones* es el creador del juego de mesa *Europa Universalis*.



EN RESUMEN

7,5

Buen juego de estrategia sesuda que continúa la senda de los grandes del género. Lástima detalles como la inteligencia artificial o la interfaz.

LO MEJOR	LO PEOR
Muchas naciones	La inteligencia artificial
Las religiones	La interfaz
Contexto histórico	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Europa Universalis y *Hearts of Iron*

artfutura 2005

27 . 28 . 29 . 30 Octubre 2005
Barcelona, Mercat de les Flors
Programa Audiovisual, Exposición, Conferencias + Worshops

27 . 28 . 29 . 30 Octubre 2005
Madrid, La Casa Encendida
Programa Audiovisual y Conferencias

Octubre + Noviembre (fechas prorrogables)
Granada, Parque de las Ciencias
León, MUSAC
Palma de Mallorca, Centre de Cultura Sa Nostra
Tenerife, Centro de Arte La Recova
Valladolid, M.F. Cristóbal Gabarrón
Vigo, MARCO
Vitoria, Artium
Programa Audiovisual

Grangel Studio / The Corpse Bride

Pablo Helman / Industrial Light & Magic

Resfest 2005

Theo Jansen / Strandbeest

Tetsuya Mizuguchi / Rez

Hiroshi Ishii / Tangible Bits

Usman Haque / Skyear

Bruce Sterling / Shaping Things

objetos vivos
espacios sensibles

www.artfutura.org

Una iniciativa de



Con el patrocinio de



Instituciones







Con la colaboración de















Soporte Internet



HEROES OF THE PACIFIC

El horizonte de tu PC **se cubre de aviones**, los que participaron en la campaña del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. **Un espectáculo visual y sonoro** que pretende honrar a sus héroes sin ahogarse en el realismo ni el exceso de dificultad.

POR E."TUCKIE" ARTIGAS

La película *Pearl Harbor*, estrenada hace ya algún tiempo, generó una moda de arcades ambientados en el frente del Pacífico, uno de los más vastos frentes de la Segunda Guerra Mundial. En aquel momento parecía que los únicos combates aéreos interesantes eran los que enfrentaron a los japoneses contra los aliados entre 1941 y 1945. Algunos de estos arcades también recurrieron a incluir la palabra "Pacific" en su título, quizás para aprovecharse del tirón que tenía el simulador *Pacific Fighters*. Por lo que se ve, *Heroes of the Pacific* no ha podido eludir la tentación.

TORA, TORA, TORA!

De todas formas, este juego llega mucho después que su competencia. Quizá también por ello se debe medir por otro rasero. Y es que el niño nos ha salido arcade y no simulador. Sin embargo, contiene detalles que pueden divertir a "simuleros" radicales si se lo toma como lo que es: un arcade de gatillo fácil. También marca la diferencia el hecho de pilotar siempre el avión viéndolo desde fuera (no hay cabinas).

Tienes dos modos de pilotaje disponibles. Uno es el arcade, en el que controlas el punto de mira para que el avión vaya a remolque (al estilo del clásico *Descent*), mientras que en el modo profesional pilotas el avión de una forma bastante alejada a lo que debería ser un simulador. Y decimos "bastante alejada" porque, si bien el vuelo se desarrolla correctamente en líneas generales, el juego patina en cuanto tratas de realizar maniobras verticales. Al trepar, el avión pierde velocidad con demasiada facilidad hasta caer literalmente como una piedra si entra en pérdida, sin barrenas ni maniobras complicadas.

Además del entrenamiento, en el que se te enseña a volar y a combatir tanto contra

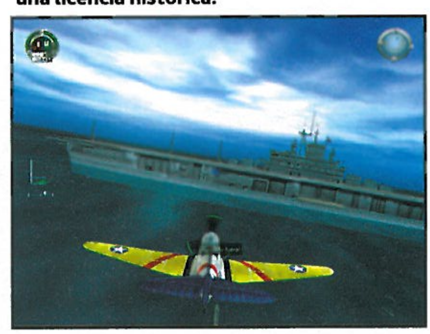
DATOS TÉCNICOS

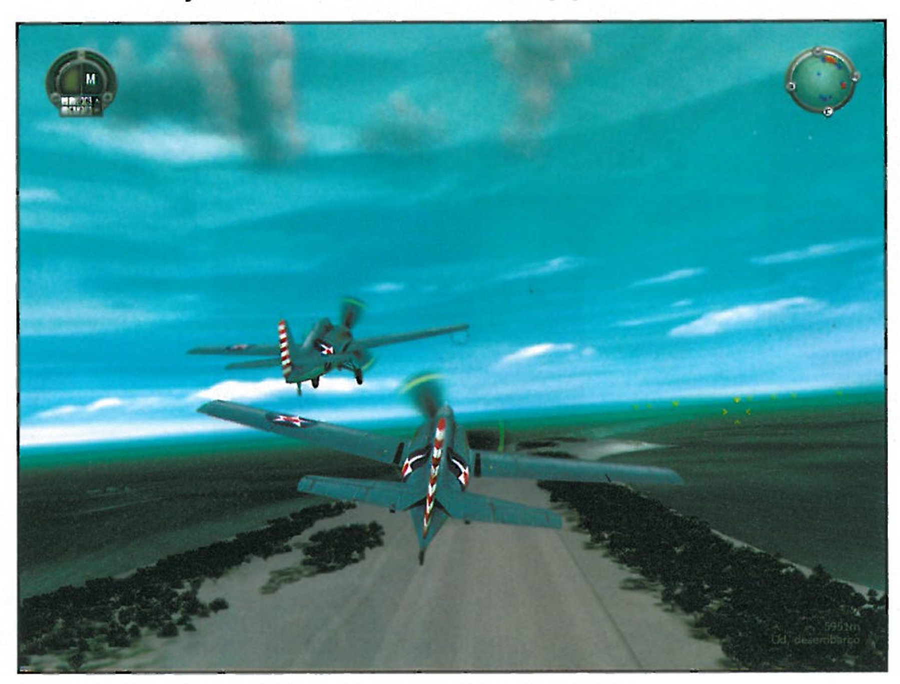
GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR IR Gurus Interactive
EDITOR Codemasters
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: X · LAN: 8 · Internet: 8
WEB www.heroesofthepacific.com


Los desarrolladores se han tomado más de una licencia histórica.


El torpedeo es lo más peligroso. Tienes que volar bajo y lento.


Los compañeros de escuadrilla no son muy efectivos que digamos.


Sí, te lo puedes suponer. Todo empezará en Pearl Harbor.


Con un punto de mira así, el bombardeo en picado será cosa de niños.


En las repeticiones podrás saborear tus acrobacias desde otro ángulo.


Puedes atacar a barcazas de desembarco con cualquier avión.


Poco rigor tiene un juego en el que puedes derribar un P-40 con un torpedero.

cazas como contra objetivos en suelo (con bombarderos en picado y torpederos), el modo para un jugador incluye una campaña, misiones históricas y la posibilidad de acceder a una misión rápida o de volver a jugar las misiones de la campaña ya superadas.

La campaña sólo se puede volar en el bando americano y, aunque pretende ser histórica, contiene serias metidas de pata. Misión tras misión, ganas puntos para conseguir nuevos aviones y mejorar los que tienes. A medida que avanzas en la campaña también se van desbloqueando las llamadas misiones históricas.

Los combates más salvajes son los de las misiones rápidas, en las que puedes escoger cualquier avión previamente desbloqueado, luchando contra un número de enemigos que aumenta paulatinamente hasta no dejar huecos en el cielo.

HISTORIA POCO PACÍFICA

Más allá de Pearl Harbor, que fue el comienzo, y de la bomba atómica, que fue el final, pocos episodios más de la guerra en el Pacífico se han hecho famosos. Pues bien, por si no lo sabías, el ataque a Pearl Harbor desencadenó un efecto dominó que afectó a Wake, Rabaul y otras islas. Una tras otra sucumbieron al dominio de los japoneses. Pero sus progresos se vieron frenados al intentar ocupar la isla de Midway, ya que los americanos les hundieron cuatro portaaviones con sendos ataques aéreos. En esta isla se inició la contraofensiva norteamericana, primero con más pena que gloria, luego en una escalada de isla a isla, hasta que Okinawa fue invadida y la bomba atómica sembró el terror. La rendición japonesa estaba cantada.

En conjunto, este juego puede competir con los mejores en el terreno de la espectacularidad

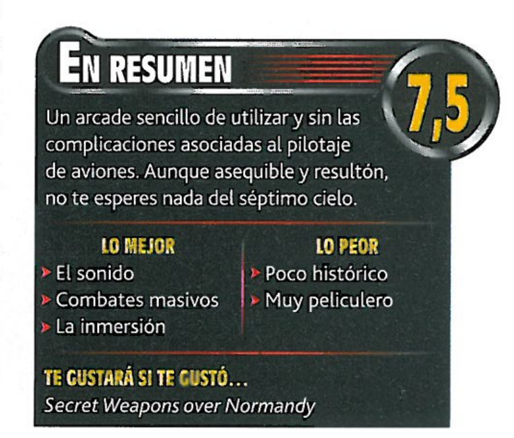
Espectáculo aéreo

En conjunto, este juego puede competir con los mejores en el terreno de la espectacularidad, aunque no esperes que enarbole la bandera del realismo en muchos apartados. De todas formas, algunos detalles han sido especialmente cuidados, como el sonido tanto de motores como de ametralladoras, que parece haber sido grabado de réplicas reales. Cruzarse con cuatro torpederos nipones impresiona incluso con los ojos cerrados.

Los gráficos también apuntan a la estratosfera, sobre todo cuando disfrutas de los combates en modo de repetición. Es ahí donde mejor se aprecia el brillo de las texturas y los efectos especiales, que, sin ser hiperrealistas, son lo suficientemente espectaculares como para pasarse un rato reviviendo combates.

Te esperan cuatro niveles de dificultad para hacer frente a unos enemigos que no destacan por su habilidad en los multitudinarios combates aéreos. En ellos están representados más de 35 modelos de avión diferentes, entre cazas, bombarderos, torpederos y aviones experimentales.

Además, todo son facilidades a la hora de controlar el avión. Tú decides: teclado, ratón o joystick. Si, además, le añadimos un modo multijugador, seguramente te dará juego durante meses. No te defraudará, a no ser que lo confundas con un simulador.



EN RESUMEN

7,5

Un arcade sencillo de utilizar y sin las complicaciones asociadas al pilotaje de aviones. Aunque asequible y resultón, no te esperes nada del séptimo cielo.

LO MEJOR	LO PEOR
El sonido	Poco histórico
Combates masivos	Muy peliculero
La inmersión	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Secret Weapons over Normandy

METAL HEART

Replicants Rampage

Andas perdido en un planeta del que **sólo quieres escapar**. Por suerte dispones de todo el tiempo del mundo. Incluso **puedes** sacarte el graduado e **instalarte** unos cuantos **implantes biónicos**. Descubre la parte útil del piercing y **cambia de aires**.




Tendrás tiempo de ver cómo Cheris baila por unos cuantos créditos.

Metal Heart es un juego inspirado en la clásica saga *Fallout*. La diferencia principal es que los desarrolladores han apostado por dar mayor importancia al rol. El desarrollo de los personajes, a los que puedes sumarles puntos de experiencia y elementos cibernéticos, aumenta considerablemente las opciones del juego.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Akella

EDITOR
Proein

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla ✔ Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.metalheart.ru

La historia arranca con el capitán Lanthan Signey y su copiloto Cheris Sheridan, que aterrizan en un planeta desconocido. Pronto descubren que se llama Procyon, que está habitado y que el Imperio Numori explota un mineral llamado Tactorium. El objetivo: salir del planeta lo antes posible.

Procyon está habitado por varias razas. Y no te extrañe que algunas de ellas te retiren la palabra, ya que tus relaciones con ellas varían según cómo te comportes. Cuando hables con algún personaje, debes tratar de seleccionar siempre la frase más indicada. En más de una ocasión te ofrecen llevar a cabo alguna acción que recompensan con créditos. Gracias a ellos puedes adquirir objetos, armas o implantes biónicos. También obtienes puntos de experiencia con los que mejorar tus habilidades o las de los personajes que se unan a tu grupo (hasta seis).

UNA DE CAL Y OTRA DE LENTITUD

El juego cuenta con un excelente número de opciones para configurar a los personajes, el equipo que emplean y las tácticas. Pero queda algo deslucido por la mecánica y la poco práctica interfaz. Las largas caminatas en busca de un personaje ni entretienen ni convencen. Por suerte, el juego permite mover a los personajes en tiempo real, excepto cuando te descubre el enemigo, que pasas al juego por turnos. Los escenarios, tanto exteriores como interiores, son visualmente atractivos, no así las animaciones.

En definitiva, de *Metal Heart* nos quedamos con las opciones de configuración de los personajes y la variedad estratégica. Lástima que se desarrolle a ritmo de procesión.



EN RESUMEN

6

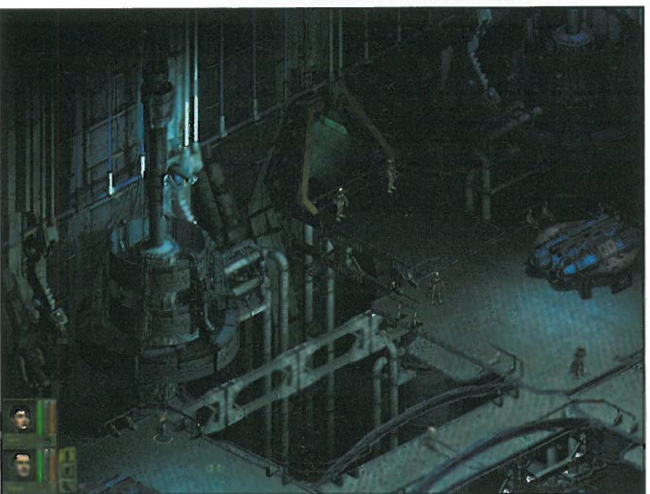
Sigue la estela de *Fallout Tactics* y añade muchas opciones para equipar y desarrollar a tus personajes. Le pierde su lentitud, agravada por una interfaz desafinada.

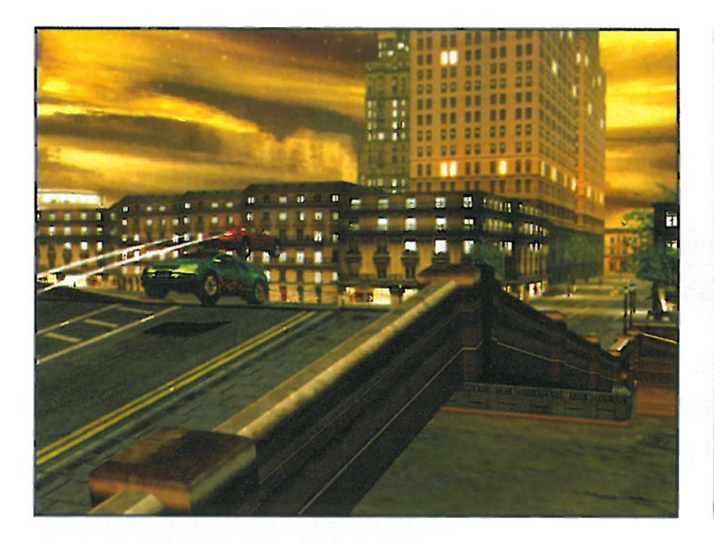
LO MEJOR
- Rol y estrategia en uno
- La personalización

LO PEOR
- Las conversaciones
- La interfaz

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fallout Tactics


Las opciones de configuración de los personajes son muy completas.


Debes analizar la situación y emplear los objetos adecuados.





TAXI 3
Xtreme Rush

Que no te la den con queso. Lo del taxi es sólo **una excusa** para disfrutar de las más hilarantes **carreras urbanas**. Además, podrás visitar las **calles londinenses**, aunque no es recomendable que saques la cámara de fotos con todo el mundo **pisándote los talones**.

Por J. Font

A pesar de su nombre, no es un curso acelerado para taxistas rebotados. Bueno, alguna relación tiene con el oficio. Al menos en cuanto al argumento, ya que en teoría eres el dueño del único taxi londinense equipado con un motor V8. Pero te lo han robado y no te queda otro remedio que dedicarte a las carreras urbanas para localizar al desaprensivo que te lo ha mangado. Como dijo ese genio de la copla, ¿dónde estará tu taxi?



Datos técnicos

Género
Carreras

Desarrollador
Team 6 Game Studios

Editor
Proein

Precio: 19,95 € **PEGI:** +3

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

Requisitos	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4

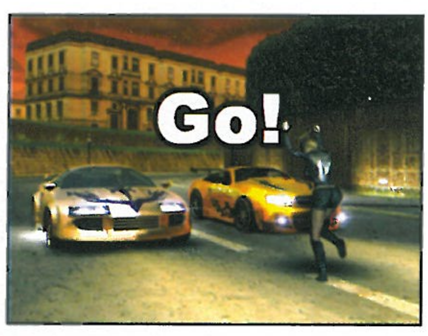
Web www.taxi3.co.uk

En resumen, este juego va de carreras urbanas y de persecuciones policiales. Para ello los desarrolladores han incluido sólo diez vehículos de variadas prestaciones, desde robustos modelos americanos, como los Hummer, a los deportivos italianos y japoneses más punteros.

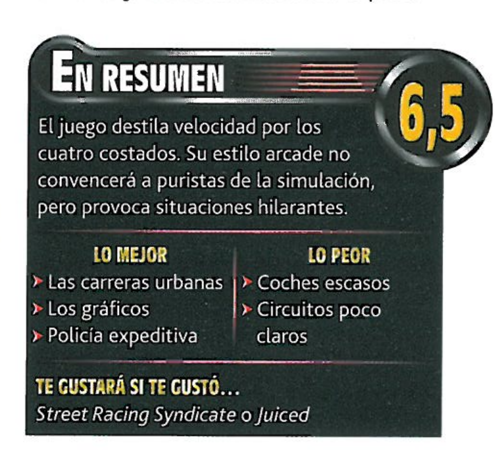
Corre, corre

Al servicio de tu adrenalina, un trío de modos de carrera. Puedes acceder a las competiciones de pique, callejeras o urbanas. Las primeras son simples sprints en los que debes cambiar las marchas en el momento adecuado. Las callejeras consisten en carreras de ida y vuelta tras rodear el punto de control. Por su parte, las carreras urbanas transcurren en circuitos con principio y final en el mismo punto. Estas últimas son las que más pasta te aportan y en las que más debes mostrar tus dotes de piloto. El dinero que ganas te permite mejorar las prestaciones del vehículo o adquirir máquinas más competitivas.

Taxi 3 ha apostado por un modelo de conducción dinámico y divertido en sus 25 circuitos. Es la excusa perfecta para correr por la ciudad del Támesis con una velocidad endiablada y muy poca simulación. Además, no siempre los circuitos están cerrados al tráfico y el uso de la fuerza bruta por parte de la policía hace que las carreras resulten hilarantes. Así que prepárate para ver espectaculares colisiones y coches deformados a tu paso.



Dar la salida en las carreras urbanas es una de las profesiones con más riesgo.



En resumen

6,5

El juego destila velocidad por los cuatro costados. Su estilo arcade no convencerá a puristas de la simulación, pero provoca situaciones hilarantes.

Lo mejor	Lo peor
Las carreras urbanas	Coches escasos
Los gráficos	Circuitos poco claros
Policía expeditiva	

Te gustará si te gustó...
Street Racing Syndicate o *Juiced*

THE DAY AFTER

Fight for Promised Land

El cementerio está lleno de valientes, que diría Yul Bryner. Y **muchas compañías** están de acuerdo. Debe ser por eso que insisten en crear juegos que **huyen del riesgo** para repetir fórmulas ya conocidas.

POR X. PITA



Los clásicos cortes de animación no interactiva sirven para contar la historia.

Seguro que te suena. Libros, documentales, incluso alguna que otra peli. Se ha hablado y escrito mucho de crisis de los misiles en Cuba. Dicen que fue el momento en el que la Tierra estuvo más cerca de una guerra nuclear. Afortunadamente, gracias a un trabajo de diplomacia hecho a contrarreloj, Estados Unidos y URSS aparcaron sus ansias belicistas y la cosa quedó en susto monumental.

Claro que a veces la ficción supera a la realidad. En *The Day after* las cosas no salieron tan bien. De hecho, el juego presenta una especie de historia alternativa en la que los misiles explotaron. Y ya te puedes imaginar el resto.

ESTRATEGIA INSULSA

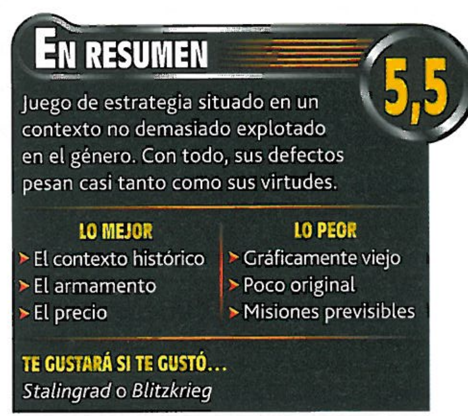
The Day After recuerda poderosamente a *Stalingrad* y *Blitzkrieg*. A pesar de que está ambientado en los años sesenta y no en la Segunda Guerra Mundial, las similitudes entre los tres títulos son palpables. No sólo en lo puramente estético, también en su forma de juego, casi idéntica.

Más allá de su premisa argumental (que es realmente atractiva) y la inclusión de una exhaustiva enciclopedia, jugar a *The Day After* no tiene prácticamente ninguna otra recompensa. Con tantos títulos en el mercado, lo último de G5 Software no incluye las suficientes novedades como para situarlo por encima de la media. Estamos ante un juego que cae en los mismos patrones de siempre. No importa que *The Day After* esté situado en un escenario poco explotado en la estrategia en tiempo real. Uno busca algo más en un juego de este género que una repetición de lugares comunes.

A pesar de contar con algunos aciertos innegables, a *The Day After* le acaba pesando su absoluta falta de originalidad, su aspecto gráfico desfasado y lo previsible de su desarrollo.



El aspecto gráfico del juego está ligeramente desfasado.



EN RESUMEN — **5,5**

Juego de estrategia situado en un contexto no demasiado explotado en el género. Con todo, sus defectos pesan casi tanto como sus virtudes.

LO MEJOR	LO PEOR
El contexto histórico	Gráficamente viejo
El armamento	Poco original
El precio	Misiones previsibles

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Stalingrad o *Blitzkrieg*



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
G5 Software

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ LAN: 6 Internet: ✗

WEB www.blackbeangames.com/?act=games&game=tda



Juguemos a ficción histórica: qué pasaría si nos hubiera explotado la crisis de Cuba.

JETFIGHTER V

Homeland Protector



Llega **el *Tomb Raider* de los simuladores**, y es que hace **más de 10 años** que *Jetfighter* nos deleita **con productos cortados por el mismo patrón**. A pesar de la evolución del género, esta saga se empeña en repetirse en el submundo del **combate aéreo facilón**.

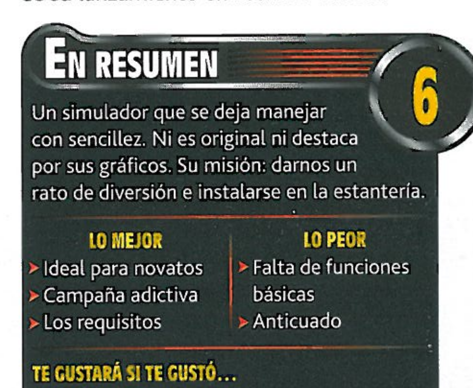
POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

La saga *Jetfighter* siempre ha tenido una serie de distintivos propios. Por un lado, los aviones, siempre los últimos reactores de la fuerza aérea estadounidense. Por otro, los escenarios, siempre en la costa Oeste. Los tres aviones disponibles en esta entrega vuelan casi igual y las cabinas tienen exactamente las mismas funciones. De hecho, *Jetfighter V* está tan simplificado que hasta faltan funciones básicas como los aerofrenos. Además, las pantallas de las cabinas no son multifuncionales y no existen bombas guiadas para no complicar en nada su manejo. El armamento aire-aire se reduce al misil de alcance medio AMRAAM, al de corto alcance Sidewinder y al cañón de 20 mm. El armamento aire-suelo, al misil Maverick y a la panoplia estándar de bombas de caída libre. Lo curioso es que a pesar de todo, exista un modo LANTIRN de visión infrarroja. La imposibilidad de dar órdenes a tus compañeros de vuelo supone un paso atrás en la saga.

PARA NOVATOS

La verdad es que tanta facilidad resulta ideal para iniciarse en la simulación de reactores de combate sin tener que tirar de biodramina. El enemigo no es muy agresivo ni hace maniobras violentas, por lo que, completadas algunas misiones, puedes proceder a diseñarte tú mismo algunas. La dificultad depende de la cantidad de enemigos y se incrementa en las operaciones en las que tu base es un portaaviones.

La campaña consta de 30 misiones de dificultad creciente. Éstas suelen combinar objetivos aéreos y terrestres, aunque suelen primar unos u otros, por lo que elegir la carga de armas es importante. Por su parte, al modo multijugador sólo le falta la opción de volar misiones cooperativas. En fin, un juego sencillo apto para quienes quieran iniciarse en la simulación que llega a España dos años después de su lanzamiento en Estados Unidos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Interactive Vision

EDITOR
Friendware

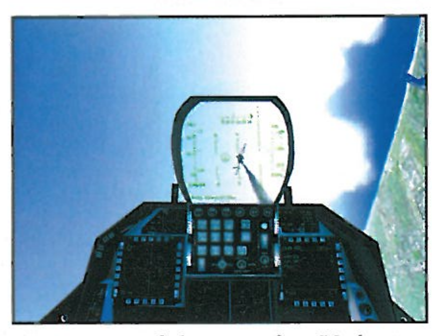
PRECIO: 19,95 € **ADESE:** TP

IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.friendware.es



Apenas un par de impactos de cañón bastan para acabar con el enemigo.



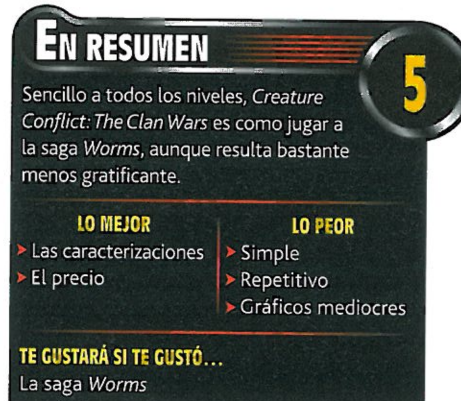
Tras hacer blanco con un misil, el daño no es visible en el objetivo.

CREATURE CONFLICT
The Clan Wars



Si las protectoras de animales vieran a **estos bichos**, cambiarían de hobby. Porque los protagonistas de *Creature Conflict* **tienen muy malas pulgas**. Pero no tiembles. **Su intención es que pases un buen rato**, aunque sólo sean un par de horas.

POR X. PITA



Lo mejor de *Creature Conflict:* la caracterización de algunos personajes.

Imagínate una galaxia. Y ahora esa misma galaxia poblada por una serie de clanes: lobos que caminan sobre sus patas traseras, simios amigos del gatillo fácil y una especie de insectos que han sufrido mutaciones genéticas. Imagínate que hay un buen puñado de planetas colonizables. Piensa que todos los clanes quieren su parte del pastel. Seguro que ya sabes qué viene a continuación. Sí, la guerra.

De eso va *Creature Conflict*. De tirarse los trastos a la cabeza. Algo así como *Worms*, con la excepción de que no manejas sólo a gusanos, sino a toda una fauna muy bien caracterizada.

Con todo, hay una diferencia sustancial entre el juego de Team 17 y el de Mithis Games. Sí, los dos utilizan una mecánica idéntica: dividen la acción en turnos. Armas a tus muchachos, atacas y después recibes el plomo del contrincante. Sin embargo, mientras *Worms* basaba parte sustancial de su discurso en un humor fino y desternillante, en *Creature Conflict: The Clan Wars* lo que predomina es la risa de trazo grueso. Tiene su gracia al principio, pero al poco tiempo querrás denunciar a los guionistas.

Pero esto es un videojuego, no una versión del *Club de la comedia* en 3D. Lamentablemente, como videojuego de estrategia, *Creature Conflict* tampoco acaba de cuajar. Los personajes que manejas están bien construidos, pero los campos de batalla son demasiado parecidos entre si. No hay muchos accidentes orográficos como colinas o cuestas que te brinden cobertura o una posición elevada desde la que bombardear a tu rival. A poco que juegues, te verás forzado a seguir el mismo tipo de estrategia. Como pasatiempos rápido y poco complejo, *Creature Conflict* cumple. Y ahí se queda.

EN RESUMEN

5

Sencillo a todos los niveles, *Creature Conflict: The Clan Wars* es como jugar a la saga *Worms*, aunque resulta bastante menos gratificante.

LO MEJOR	LO PEOR
Las caracterizaciones	Simple
El precio	Repetitivo
	Gráficos mediocres

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
La saga *Worms*

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Mithis Games

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Español. Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHZ	PIV 1,8 GHZ
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X LAN: 4 Internet: 4

WEB www.creatureconflict.net



No esperes encontrar aquí efectos gráficos de última generación.

LOS SIMS 2

Noctámbulos

Ya está aquí. **Habemus segunda expansión** de *Los Sims 2*. Dedicada a ti, que en el fondo envidias a Pocholo. *Noctámbulos* te abre de par en par **las puertas del mundo de la noche**. Que no te confundan esos personajes diminutos **con tendencia al desmadre.**

POR S. SÁNCHEZ

Está claro que los responsables de Maxis han sido los primeros en ponerse el listón bien alto. Es por su culpa que los jugadores esperamos que las expansiones de la franquicia *Sims* no se queden sólo en un puñado de nuevos escenarios y objetos. A las claras: queremos también retoques en la jugabilidad. *Noctámbulos*, como su nombre indica, pretende colocar a los sims en el circuito de las noches locas. Si tenemos en cuenta que la primera edición de *Los Sims* ya experimentó algo similar con *Primera Cita*, tenemos que ser todavía más exigentes. Ponemos las copas en alto, pero con poco cava, por si acaso.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Maxis
EDITOR
Electronic Arts
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla ✓ Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

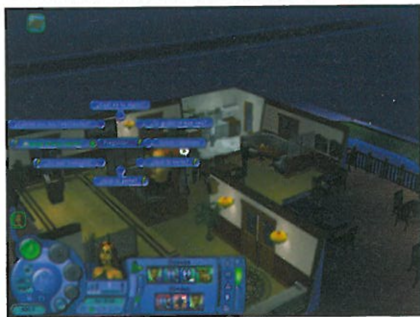
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.es.eagames.com/products.view.asp?id=6706

MULTIOCIO S.A.

Una vez más los sims tendrán la posibilidad de salir de sus casas, en esta ocasión derechos al centro urbano. La primera sorpresa es grata: puedes elegir el predeterminado o intentar crear uno tú mismo. A no ser que seas un entusiasta del diseño, podemos asegurarte que el centro urbano por defecto tiene de todo, no en vano es el corazón de esta expansión.

Una veintena de sitios para visitar son más que suficiente para pasar unas cuantas noches locas de lo más variadas. ¿Desconfías? Toma nota. A tu disposición, restaurantes de todo tipo, bares, cafeterías, boleras, karaokes y lugares donde jugar a las cartas. Como viene siendo habitual, tus delirios consumistas se verán saciados. Todo lo que te guste en materia de decoración o estructuras del centro urbano, lo puedes tener en casa.

Una de las novedades que más han llamado nuestra atención es que puedes comprar un coche para tus sims. Lo mejor de todo es que no vas a tener que hipotecarte de por vida. Los



El símbolo del rayo indica las situaciones propias del ligoteo.



La pitonisa y el vampiro son los dos personajes misteriosos de esta expansión.


Aunque se haga de día, la fiesta continúa en el centro urbano.


Antes de presumir de as de los bolos, mejor que practiques un poco.


Llegar con un flamante coche en mitad de la noche no tiene precio.


Si no te gusta la compañía, tienes formas de dejárselo bien claro.

más sencillitos están al alcance de cualquiera. Sólo hay un problema: el aparcamiento. No puedes dejar el coche en la calle, necesitas dedicar parte de tu parcela a crear una plaza de parking. Eso significa que, como tengas una casa tan grande como la de Espinete, ya puedes pensar en hacer reformas.

Puede que tener coche no sea más que un capricho, pero tiene sus ventajas. No sólo sirve para que tus sims se entretengan escuchando música o examinando a fondo el asiento de atrás con sus respectivas parejas. Tener coche es la clave para no perder algo de tiempo en los desplazamientos.

Noctámbulos es una expansión que exprime al máximo tus relaciones sociales más afectivas

Algo más que un añadido

Todo esto está bien, pero *Noctámbulos* es algo más. Es una expansión que exprime al máximo tus relaciones sociales, especialmente las más afectivas. En ese sentido, tu base de operaciones, el picadero oficial, es el centro urbano. Pero es que además se han añadido nuevas habilidades para que visualices cuándo existe atracción entre los sims.

Gran parte de esta atracción viene predeterminada por una serie de factores nuevos que afectan a la personalidad de cada sim y que define los rasgos que más le atraen de otras personas, ya sea el color de pelo o su constitución física.

Una vez que establecen contacto dos sims que se atraen, verás que aparte de las viejas opciones de interacción hay otras que llevan el símbolo de un rayo. Nada más apropiado. Estamos hablando del difícil arte de ligar. Tus armas: desde el típico "¿estudias o trabajas?" hasta insinuaciones de las que hacen saltar chispas.

A todo esto hay que añadir la posibilidad de tener una cita formal con un sim. En caso de que tu pareja acepte, se pone en marcha la cuenta atrás. Dispones de un indicador de tiempo por etapas que te obliga a ser ágil a la hora de lanzar el anzuelo. En caso de que la otra persona responda de forma positiva, dispones de más tiempo, pero si no consigues captar su interés... fin de la historia. No pasa nada, la noche acaba de empezar.

CUESTIÓN DE MOVILIDAD



Esta expansión pone cinco modelos de coche a tu disposición, que en realidad son más, porque puedes pintar cada uno de ellos como más te guste.

MÍNIMA DE NOTIFIXIS
Para los que tienen problemas de dinero. No es lo mejor en cuanto a comodidad, pero qué quieres por 950 simoleones.



SMORD P328
Éste es el coche para los que no quieren preocuparse de si van a la playa o a la montaña. Lo resiste todo y dispone de un amplio maletero.



BALLENATTO DE CELESTYA
El coche familiar por excelencia. Sus ocho asientos han sido diseñados para que los pasajeros viajen con la mayor comodidad y seguridad.



EVASIÓN DE YOMOSHOTO
Un diseño elegante y una mecánica asequible. El coche que gusta tanto a padres como a hijos, aunque cada uno lo tenga a su gusto.



BUGAZZO 711
Este coche puede ser la envidia de todo el vecindario y resulta una buena inversión para intentar encontrar a tu media naranja.



EN RESUMEN

8,5

Una expansión más, y a la altura de las expectativas. Si eres fan de este juego, lo vas a tener difícil para dejarlo de lado.

LO MEJOR	LO PEOR
El centro urbano	El parking
Sistema de ligue	
Los coches	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Los Sims 2: Universitarios

Si todavía piensas que para **pescar un buen juego** tienes que romper la hucha, te vas a desengañar. **Mira lo que te hemos preparado**: *Half-Life* en todas sus facetas, un *Medal of Honor*, un *FIFA*, un *Need for Speed*, *La Batalla por la Tierra Media*... ¿**Quién da más**?

HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR ED.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Valve Software
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 49,95 € ★★★★★



Te presentamos una edición de lujo que incluye el juego que acaparó los elogios más enfervorecidos del año pasado. Se trata, claro, de *Half-Life 2*. El regreso de Gordon Freeman a Ciudad 17 elevó la experiencia de la acción en primera persona hasta lo impensable. La ambientación, los poderosos motores gráfico y físico y la interacción con los escenarios, todo en conjunto, daban a este título marchamo de obra maestra.



¿Por qué incluirlo en esta sección a ese precio? Porque este pack esconde más sorpresas, ya que podrás saciar tu ludismo gregario con las opciones multijugador de *Half-Life 2 Deathmatch*. Si no tienes suficiente, disfruta del primer *Counter Strike*, esta vez en versión Source. La misma tecnología se ha aplicado para devolverte también el *Half-Life* original, el culpable de que estemos hablando de una saga mítica.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Canada
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★☆



Mejor que el original, que no es poco. En esta secuela se conserva el motor gráfico, los coches estupendos, los tipos de carrera y las posibilidades de personalización mecánica y tunera del primer *Need for Speed: Underground*. Además, se saca punta a sus virtudes y se liman defectos. Desde el punto de vista estético, predominan los escenarios nocturnos y enormes. La novedad es que todo se desarrolla en una sola ciudad de proporciones gigantescas, dividida en cinco grandes barrios. Además, se añaden tres nuevos estilos de carrera.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★☆

Te tocará defender Pearl Harbor del ataque de los japoneses. Luego vendrán la batalla de Guadalcanal y el asalto al campamento de New Georgia. Nuevo motor, mejores gráficos y enemigos inéditos en la saga *Medal of Honor*. La fórmula sigue siendo la misma, aunque ahora se trata de potenciar el papel del escuadrón por encima de las habilidades individuales.

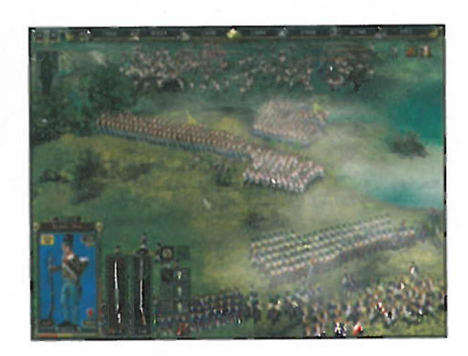


COSSACKS II

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 € ★★★★☆

Hacía tiempo que no se publicaba un juego que combinara tan bien estrategia y espectáculo. Sin ser revolucionario, presenta un equilibrio en todos sus frentes. Se trata de un grandísimo juego que, tras la reducción de precio, se convierte en una compra obligada.



LA OPORTUNIDAD DEL MES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: EA LA
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

No fue el primer juego de estrategia en tiempo real ubicado en los dominios de Tolkien. Sin embargo, a pocos defraudó. Detalles como la inclusión de un mapa estratégico conjunto desde el que elegir las misiones eliminaban cualquier atisbo de linealidad. La construcción de estructuras tampoco responde al sistema habitual del género. Se trata aquí de hacerte con puntos de construcción antes de levantar edificios. En cuanto a las unidades, moverás escuadrones para que las batallas resulten más sencillas de ejecutar. En total, hasta 500 unidades en pantalla.



FIFA FOOTBALL 2005

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Canada
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Cada temporada esperamos con ansia la nueva edición de *FIFA*. Esta versión, la de 2005, representa un giro a la simulación que EA perseguía durante mucho tiempo. A las claras: una aproximación forzosa a su competidor *Pro Evolution Soccer*. Aunque algunas facetas son mejorables, esta entrega es más realista y dinámica que sus predecesores. Además, un modo Carrera mejorado aporta su granito de arena para que la adicción se dispare.



IMPERIVM III

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Haemimont
EDITOR: FX Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★★





En esta entrega de *Imperivm* encarnarás a los generales más importantes del Imperio Romano y podrás lanzarte a la conquista de Egipto, Germania, Britania, Hispania, Galia y Cartago. En total, podrás disfrutar de 12 grandes batallas. Las novedades respecto a los anteriores *Imperivm* afectan a las posibilidades estratégicas, como la "Marcha forzada" de los romanos, e incluso a las características de los héroes, que mejoran su capacidad de combate y la de sus ejércitos.

PRO RACE DRIVER

GÉNERO: Carreras · **PRECIO:** 9,95 €
Las competiciones TOCA con buenos gráficos y mejor jugabilidad. Una experiencia al volante muy recomendable. ★★★★☆



NBA LIVE 2005

GÉNERO: Deportes · **PRECIO:** 19,95 €
Una entrega en la que se perfeccionaron muchas de las novedades de la edición del año anterior. ★★★★☆

TOTAL CLUB MANAGER 2005

GÉNERO: Deportes · **PRECIO:** 9,95 €
Una enorme base de datos y muchas opciones para controlar tu equipo en el juego favorito de Irureta. ★★★★☆

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
Tercera entrega de archiconocida serie *Broken Sword*. Aventura y poderío técnico en un solo título. ★★★☆☆



HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 19,95
Un pack completísimo con el que jugar las primeras andanzas de Gordon Freeman desde casi todos los ángulos posibles. ★★★★☆

WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 9,95 €
Tienes 17 niveles para rescatar a Ko'vash en la piel de un joven guerrero sin miedo al peligro. ★★★☆☆

BUSCANDO A NEMO

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 9,95 €
Conviértete en el simpático pez de Disney a través de 15 niveles repletos de acción, aventuras y minijuegos. ★★★☆☆

M. González

Acción

Territorios inexplorados

Si existe un género en el que proliferan los calcos, ése es el de la acción. Movidos por el todopoderoso marketing y el vértigo al riesgo, las compañías acostumbran a copiarse unas a otras, limitando el espectro videojueguil del que podríamos disfrutar. Un buen ejemplo de ello son las localizaciones que sirven de trasfondo para nuestras correrías en primera persona. Intenta recordar el último título de acción 3D que no ocurriese en un presente CNN, en la Segunda Guerra mundial o en un futuro terrorífico y "conspiranoico".

¿Es qué no hay otros temas? Sin necesidad de resucitar a Cervantes, acuden a mi mente dos horizontes infravalorados y terriblemente fáciles de abordar. El primero de ellos, el Oeste americano, prácticamente olvidado desde el *Outlaws* de Lucasarts. Y es que indios, cazarrecompensas, bandidos, señoritas alegres y revólveres darían para mucho juego.

Si la antigua fiebre del Oeste no ha conseguido expandirse a la acción que nos ofrece el PC, igual suerte ha corrido la ambientación fantástica. *Heretic* y *Hexxen* son historia. Las varas mágicas y las espadas guardan polvo en el baúl de los diseñadores excepto cuando se trata del anodino Harry Potter.

Por suerte, no todo está perdido y alguna bombilla brilla por ahí fuera. En breve podremos disfrutar de un juego que rompe la dinámica repetitiva del resto de títulos. Y a él nos aferramos como clavos al rojo vivo: *Lawmaker*, que nos pondrá en la piel de un cowboy con ansias de venganza. A poco que cumpla con las expectativas, veremos la bayeta asomar por los departamentos de diseño de las desarrolladoras.

El apunte

PECADOR POR FASCÍCULOS

Sin, el titulo más eclipsado de la historia (fue devorado vivo por *Half-Life)*, vuelve a la carga. Y eso es una gran noticia, ya que tendrá una segunda oportunidad para reivindicarse. Lo más curioso es que el nuevo material será distribuido por la plataforma del enemigo (el Steam de Valve) y dividido en entregas por las que habrá que pagar de forma independiente. Hay quien dice que en ocasiones el fin justifica los medios y también... las rascaduras de bolsillo.



Las compañías acostumbran a copiarse unas a otras, limitando el espectro videojueguil

X. Pita

Estrategia

Mientras la ciudad duerme

La ciudad es casi tan antigua como el hombre y un pilar indispensable en los juegos de estrategia. Puede tomar la forma de una base futurista de alta tecnología o una megalópolis medieval. De una manera o de otra, ahí sigue en todos los juegos de estrategia. Si lo piensas, la ciudad ha evolucionado al mismo ritmo que el videojuego. Ahora podemos pasearnos por urbes que respiran, pero hace muy pocos años entornos espectaculares como el que Relic nos enseñó en *Warhammer 40.000: Dawn of War* eran impensables.

Si se utiliza con inteligencia, la ciudad sirve al género por partida doble, a nivel estético y en términos de pura y simple jugabilidad. Para muestra, un botón: lo que han hecho los diseñadores de Reality Pump Studios con su *Earth 2160*, un juego en el que cada una de las facciones tiene su propio estilo arquitectónico. Pero decíamos que funciona por partida doble. Y lo hace porque dota al juego de un entorno visual eficaz y abre el abanico de las posibilidades estratégicas. Así, las ciudades de la Corporación Lunar pueden ser trasladadas en medio de un combate gracias a una serie de propulsores, mientras que la Dinastía Eurasiática debe cuidar las tuberías que conectan cada uno de sus edificios si quiere que su factoría militar y científica funcione al cien por cien.

Hasta el gran lanzamiento de este año, *Ages of Empire III*, recurre a la polis como gran novedad para la saga. Ahí tienes el concepto de ciudad natal: una capital situada en la vieja Europa capaz de subvencionar tus progresos y que irá cambiando a medida que avances en la partida. Dicen que todo está inventado. Pues claro, pero la gracia está en saber cómo utilizarlo.



El apunte

GUSANOS A LA MODA

Los de Team 17 no están dispuestos a perder ni un gramo del sano cachondeo que caracteriza a la saga *Worms*. Por eso, al alimón con los editores de Codemasters, se han sacado de la manga una curiosa campaña de publicidad. En la página oficial del juego (es.codemasters.com/worms) podrás vestir a un gusano de la serie de la forma que más te guste. Gafas, gorras y más complementos que la Barbie. Como diría mi santísima madre, ya no saben qué inventar.

La ciudad sirve al género por partida doble, a nivel estético y en términos de pura y simple jugabilidad

AVENTURAS

G. MASNOU

Despedida y cierre

Con la publicación de *End of Ages* a finales del presente año, se pondrá punto y final a una de las sagas más añejas, personales, controvertidas y exitosas de la historia del software lúdico para PC. Sí, tras doce años de extrema dedicación y cinco entregas (más un fallido apéndice online llamado *Uru*), Rand Miller y el resto de desarrolladores de Cyan Worlds lo dejan para dedicarse a otros menesteres. "Tenemos algunas ideas, pero nada en concreto", afirman. Suena mal. Es de esas declaraciones que transmiten más por lo que ocultan que por lo que dicen.



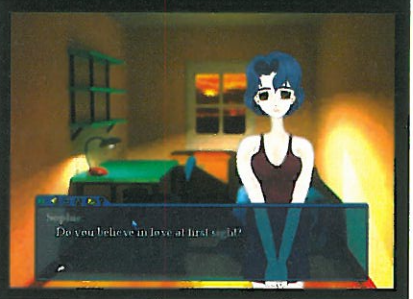
En apariencia se trata de una saga convencional cuyo contenido poco dista de lo ofrecido por otras aventuras gráficas en primera persona. En el fondo, lo de *Myst* es una auténtica rareza, un acontecimiento de los de uno entre un millón. Independiente del grado de simpatía y satisfacción que pueda provocar su peculiar *modus operandi*, la obra de Cyan Worlds merece una reverencia por haber sido capaz de permanecer durante más de una década en la cresta de la ola, sin renunciar a sus principios y manteniéndose firme frente a las constantes acometidas de la moda.

Que en plena época de la cultura (pos)moderna, donde todo es rápido, superficial e inmediato, una aventura que asienta sus cimientos sobre la suspensión helada del ritmo, la solemnidad de los diálogos, los requiebros argumentales y la complejidad de los rompecabezas haya sido capaz de despachar más de 12 millones de copias es un hito. Sólo necesitamos echar un vistazo al plantel de novedades para darnos cuenta de que es algo insólito. De otro tiempo. Por años que pasen, difícilmente veremos otro caso igual.

EL APUNTE

MOVIDA UNIVERSITARIA

Internet es una fuente inagotable de curiosidades, como *Summer Schoolgirls*, una aventura gráfica destinada (en principio) a un público femenino. Se trata de una novela digital con aspecto manga en la que encarnar a una estudiante que se apunta a un programa especial con el objetivo de visitar el campus universitario y familiarizarse con sus futuras compañeras de clase. La demo ocupa 3,47 MB y es posible descargarla de www.hanakogames.com/summer.shtml#demo.



Lo de *Myst* es una autentica rareza, un acontecimiento de los de uno entre un millón

ROL

J. J. CID

Ataque de la nostalgia

Cuando analicé *The Bard's Tale*, me planteé reflexionar sobre la transformación que había sufrido la saga del irreverente bardo, aunque finalmente lo descarté para mantener mi tensión en márgenes razonables. Pero una sección como esta casi me invita a dicha reflexión. Es más, voy a aprovechar la ocasión para dejar salir el viejo rolero intolerante que llevo dentro y valorar no sólo la evolución del mencionado *The Bard's Tale* sino de todas las grandes sagas de juegos de rol. Y mi conclusión es que desde algún despacho "hi-tech", algunos ejecutivos están mandando al género a tomar por allí donde se amargan los pepinos.

The Bard's Tale fue una trilogía llena de momentos excepcionales, con grandes exploraciones, buenas batallas e ingeniosos acertijos. El nuevo *The Bard's Tale* tiene de rol lo que Microsoft de ONG. Es rol única y exclusivamente porque no existe otro género en el que ubicarlo sin que a sus aficionados les salgan sarpullidos. Lo malo es que a los que nos gusta el rol clásico ya nos falta piel para rascarnos.

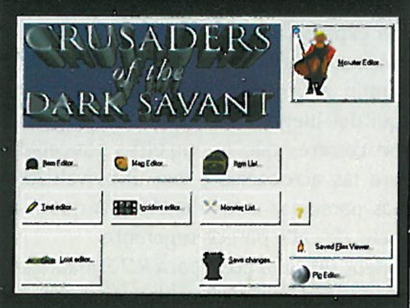
Con el resto de sagas, tanto o más de lo mismo. *Might and Magic* ha ido perdiendo bocanadas de identidad en sus dos últimas entregas. La última entrega fue de chiste, con fases hilarantes en las que teníamos que llegar a ciertos lugares a base de saltitos. Menudo cuadro: un grupo de aguerridos guerreros saltando al unísono para conseguir un anillo que está en lo alto del campanario.

Vale. Ya lo he soltado y mi ritmo cardiaco vuelve a ralentizarse. Ahora acudiré a la herboristería más cercana para que me den unas raíces contra la nostalgia. Sólo así disfrutaré de pleno juegos que ni en sueños imaginé hace unos años. El rol, tal y como lo entendía, se ha ido a hacer puñetas. Demonios, cómo cuesta.

EL APUNTE

REDESCUBRIENDO CLÁSICOS

Quizá la saga de juegos *Wizardry* sea la que más fiel se ha mantenido a su espíritu original. Si en su día disfrutaste de sus últimas entregas y te ves con la suficiente calma como para modificar los juegos a tu gusto, en Internet existe un editor que te permite personificar totalmente los últimos tres capítulos de la saga. Lo encontrarás en www.iosphere.net/~eric/wizardry. Venga, que tú puedes.



Algunos ejecutivos están mandando al género a tomar por allí donde se amargan los pepinos

X. Robles

Deportes

Juegos con estilo

Siempre me ha sorprendido la gente que mira por encima del hombro a los juegos deportivos como diciendo "bah, estos jueguecillos son sólo para usuarios casuales". Pues se equivocan de plano. A poco que lo pensemos, descubrimos que los títulos deportivos (los simuladores y arcade, como los *FIFA*, *PES*, *NBA Live*...) cuentan con un atractivo innegable: son los que menos se han alejado del concepto original de juego, los más próximos a *Pong*, los que ofrecen infinitas horas de diversión.

La gracia reside en aprender a controlar a la perfección sus opciones, en interiorizar miles de variables e ir experimentando a base de prueba-error para conseguir un triunfo siempre (o casi siempre) en el mismo escenario. En los juegos de acción, de aventuras o de rol, por citar algunos géneros, el jugador debe solucionar diferentes puzzles y avanzar a través de numerosas fases. Los desarrolladores marcan un camino y proponen unas armas, y el jugador tiene que superar una serie de pruebas. Si dispone de una guía, no acostumbra ser demasiado difícil llegar al final en pocas horas.

En los juegos deportivos, por el contrario, el usuario siempre se enfrenta al mismo problema: defender, atacar y anotar. Puede parecer algo paradójico, pero la gracia de todo esto reside en que cada persona lo afronta de manera distinta y juega con un estilo propio. Aunque disputes mil veces un Barça–Madrid en *Pro Evolution Soccer*, cada partido será absolutamente distinto de los otros. A la mayoría de los videojuegos se les puede poner una etiquetita que diga "tiene tantas horas jugables". En los deportivos, en esta pegatina tendría que poner "exprímelo hasta que te aburras".

El apunte

■ PARCHE PARA LA RUEDA

Como viene siendo habitual, a los pocos días de la salida de *Pro Cycling Manager* aparecieron los primeros parches oficiales. En este caso corregían muchos fallos de interfaz, como el descuadre de tablas y se pulía el modo multijugador. Desgraciadamente, esta práctica se está convirtiendo en una tradición y los amantes de los managers nos tenemos que comer tres o cuatro parches antes de poder jugar en condiciones.



Los títulos deportivos son los que menos se han alejado del concepto original de juego

J. Font

Carreras

Lo que no vemos

Mientras que en algunos géneros los distribuidores españoles no parecen tener reparos a la hora de poner en circulación productos casi inverosímiles, en los títulos de conducción los tiros van por otro lado. El PC hispano es un terreno abonado para estrategas y aficionados a la aniquilación compulsiva de monstruitos interestelares, pero no para cualquier juego de carreras. Son unos cuantos los títulos que se quedan más allá de nuestras fronteras.

Desde hace tiempo, por poner un ejemplo, Electronic Arts decidió no poner en nuestras estanterías la saga *NASCAR*, cuya última entrega apareció en el resto del mundo a principios de este año. Otro ejemplo: el parón que experimentó la saga *TOCA* de Codemasters, que dejó de publicarse en nuestro país durante varias temporadas. En ambos casos, el argumento esgrimido no era otro que la falta de interés de los usuarios españoles por estas modalidades de competición.

Un título como *TrackMania: Sunrise* también ha permanecido en boxes durante bastante tiempo, aunque finalmente ha encontrado distribuidor. De todas formas, una expansión de este título (*TrackMania: Sunrise Xtreme*) verá la luz en el resto del mundo antes de que podamos disfrutar aquí del juego. Y eso que una propuesta con carreras que en circuitos concebidos para las acrobacias y con unos vehículos más parecidos a los HotWheels que a un coche de calle parece sugerente.

Peor pinta la cosa para *RC Squad: Land Machines*, basado en coches de radiocontrol tanto eléctricos como de gasolina. Y si nos referimos a juegos con otros vehículos que no sean coches, el viaje al ostracismo es seguro. Posiblemente la causa sea un letrero en la carcasa de los PC: sólo para consumidores compulsivos de estrategia y blancos móviles.

El apunte

■ SCOOTERS A LA CARRERA

Los ciclomotores están de moda. Quizá ésta sea la causa por la que Team6 Studios se ha fijado en los scooters para su próximo título. *Scooter War3z* va de carreras ilegales en las podrás ejercer de experto en tuning y de macarra a dos ruedas. Así que podrás dar un empujoncito a tu adversario para que deje de serlo. Una tentación insana que ha recorrido tu cuerpo en más de una ocasión y que te pedimos encarecidamente que supedites al juego, donde nadie se hace pupa.



Son unos cuantos los juegos de carreras que se quedan más allá de nuestras fronteras



M. A. González "Gadget"

Simulación

Una de zombis

Un día vemos la esquela de un simulador y al siguiente encontramos su espíritu en un nuevo título. ¿En ocasiones vemos muertos? Ante la necesidad de nuevos simuladores que aplaquen nuestro insaciable apetito de emociones, hay quien recurre a sortilegios que consiguen dotar de una segunda vida a viejos títulos.

El Doctor Frankenstein de la simulación, la compañía Graphicsim Entertainment (www.graphsim.com), se ha especializado en resucitar simulaciones. Primero fue *F/A-18 Iraqi Freedom*, que no era más que el cadáver recompuesto del conocido *F-18 Korea*. Este verano lanzó *Falcon 4.0: Allied Force*, que es una recomposición biónica del que fuera el rey indiscutible de la simulación y que ya evidenciaba los primeros efectos de un proceso acelerado de momificación. También ha merecido la oportunidad de una segunda vida *Battle of Britain*, que Shockwave Productions (www.shockwaveproductions.net) ha revivido a base de añadirle entrañas nuevas y extirparle el multijugador en lo que ahora es *Battle of Britain II: Wings of Victory*.

También hay sectas de aficionados que practican el ocultismo sobre simulaciones desaparecidas en la noche de los tiempos. Es el caso de *Full Canvas Jacket 2* (www.plgrafix.com), una versión mejorada y de pago del viejo *Red Baron*. Las mismas cábalas mantienen vivo al difunto *European Air War*, al que su club de fans mantiene a base de continuos parches.

Pero no nos engañemos, los zombis están bien para sustos y sobresaltos, pero nunca reemplazan a un ser vivo y mucho menos a un organismo joven y lleno de vida. Aunque nuestra inquietud malsana nos incline a hacer revivir viejas glorias en nuestros PC, éstas nunca podrán suplantar las nuevas generaciones de simuladores.

El apunte

MOVILIZACIÓN NECESARIA

Mientras en Italia, Inglaterra, Francia o Bélgica las publicaciones, exposiciones y congresos de simulación reciben el apoyo popular y gubernamental, en España vemos cómo fracasan uno tras otro los intentos de situarse a nivel internacional. Nuestra afición siempre ha sido la hermana pobre de entre los muchos actos que sí cuentan con el respaldo general. Su futuro depende de nuestro apoyo. El de todos nosotros. Asiste. Participa. Organiza. Disfruta.



Hay quien recurre a sortilegios que consiguen dotar de una segunda vida a viejos títulos

S. Sánchez

Online

Vacío de poder

Hacía tiempo que no me pasaba por un cibercafé, por lo visto demasiado, porque algo ha cambiado desde mi última visita. Bastó un simple vistazo para percatarme de la diversidad que reinaba en la sala. No me estoy refiriendo a los clientes, sino a lo que se veía en sus monitores.

En la época en que frecuentaba los cibercafés, tenía que acoplarme al juego de turno. Era lo habitual. En su momento fue *Quake*, luego *Half-Life*, luego *Counter Strike* y *Day of Defeat*. El caso es que en estas ludotecas siempre reinaba algún juego, el de moda, aquel que nos exigía toda nuestra atención si no queríamos quedarnos fuera de onda.

Al comentarlo con el propietario del cibercafé, supe de primera mano que es algo que lleva cambiando desde hace casi dos años, de forma pausada al principio y mucho más acusada en los últimos meses. Tras la fiebre de *Counter Strike*, no ha surgido ningún otro juego que haya causado tanta sensación, ni siquiera con su puesta a punto en *Counter Strike: Condition Zero* ni con la aparición del nuevo *Battlefield*.

El caso es que ahora no sólo la oferta es variada, sino también la demanda. Con visitar cualquiera de los cibercafés de nuestra geografía se constata esta impresión. Es cierto que sigue habiendo jugadores de *CS*, pero no se quedan atrás los que prefieren probar el multijugador de *Half-Life 2* o *World of Warcraft*, incluso encontramos algún jugón (normalmente extranjero) que no puede dejar de atender a su personaje de *Habbo Hotel*.

A la espera de que los caprichos de la moda dicten su ley, de momento el juego online evoluciona. De las heterogéneas bases que se están asentando saldrá un futuro imprevisible pero muy prometedor.



El apunte

UN PASO ATRÁS

Algo pasaba con *Imperator*. Se intuía porque del segundo proyecto de Mythic apenas se tenían noticias desde hace algún tiempo. Así que no ha sorprendido que sus responsables hayan anunciado oficialmente que ha quedado pospuesto indefinidamente. Por lo visto, la compañía quiere centrar todos sus esfuerzos en otros proyectos, pero sobre todo en tratar de mantener con vida su *Dark Age of Camelot*. Para ello han emprendido una política de ofertas para comprar el juego y sus expansiones desde la web www.camelot-europe.com..

Tras la fiebre de *Counter Strike*, no ha surgido ningún otro juego que haya causado tanta sensación

PORT ROYALE 2

Imperio y piratas

Qué dura es **la vida en el Caribe**. Unos que se empeñan en **vender** más barato que tú, otros que prefieren **robarte en alta mar** y en tu propia casa, amotinamientos a la mínima. Para que no acabes incorporándote al **plancton marino**, aquí tienes algunos consejos.

COMENZAR CON BUEN PIE

1 Nada más iniciar una partida en *Port Royale 2,* recibirás un bonus de regalo. Podrás aplicarlo al comercio, a la puntería o al carisma. Con el primero, recibirás un 5% de descuento en todas tus transacciones, mientras que con el segundo causarás un 5% más de daño en los combates navales y el tercero hará que tu reputación aumente más rápidamente. Aquí la decisión es tuya y depende mucho del tipo de juego que vayas a llevar a cabo. Es decir, deberás basar tu elección según tus prioridades: ¿quieres ser un despreciable comerciante o un ruin pirata? Aun así, a poco que te interesen los negocios legales, te recomendamos escoger la opción del descuento, ya que a la larga se acaba notando. Por el contrario, a la que te sepas desenvolverte un poco en el combate, no necesitarás de ese 5% de daño extra. El carisma es importante, pero nada que no se consiga a base de esfuerzo y constancia. O sea, tú eliges, pero nosotros apostamos por el comercio.

2 El siguiente paso es elegir el dinero o el barco como bonificación. En este caso, nuestra opción personal es siempre la de elegir el barco. Tiene más capacidad, de modo que, tanto si eres mercader como si eres pirata, te interesa poseer un navío capaz de transportar más carga, cañones y marineros a bordo. Además, empezarás con 30.000 monedas de oro, una cifra nada desdeñable.







malgastar espacio en el almacén teniendo estas mercancías siempre disponibles en la lonja. Si ves otros bienes a buen precio, no está de más que guardes una reserva en el almacén.

SE BUSCA CAPITÁN CON EXPERIENCIA

1 El capitán con el que empezarás es un pardillo, así que deberás ponerlo en movimiento pronto para que coja oficio. Empieza cargando algunos bienes en tu barco y date una vuelta por las ciudades que tengas más a mano. Si no consigues orientarte, usa el mapa que viene con el propio juego (en el que también podrás ver cuáles son los bienes que produce cada ciudad).

2 Estaría bien que te apuntaras cuál es la demanda que prepondera en cada ciudad, de forma que puedas ir allí a vender y sacar suficiente beneficio como para ir generando ingresos a ritmo creciente.

3 Si hace poco que has empezado el juego, o cuando tengas poco dinero ahorrado, recuerda siempre bajar la velocidad al mínimo cuando atraques en un puerto. Si no lo haces, te arriesgas a que vaya todo tan deprisa que tu empleado de almacén haga una compra en tu ciudad natal y te deje sin dinero para obtener bienes allí donde estés.

4 Una vez hayas curtido a tu capitán en viajes, habrás llenado tus arcas y él habrá acumulado experiencia suficiente para que le puedas asignar una ruta automática. Es posible que en este momento te hayas enamorado del último barco que viste en aquel puerto a medianoche (suspiro).

EL COMERCIO

COMPRA SABIAMENTE

1 Cuando empieces tu carrera, uno de las principales fuentes de beneficios que puedes usar son los bienes importados. Los convoyes que llegan de Europa se encargan de traer los preciados bienes, así que cómpralos cuando los veas llegar a puerto, o mejor aún, haz que el responsable de tu almacén los compre por ti automáticamente. No le pongas una cifra de compra muy elevada o te arruinarás (unas 20 unidades de cada bien será ideal para empezar).

2 Por otra parte, fíjate en cuáles son los bienes que produce tu ciudad y encárgate de comprarlos periódicamente, pero tampoco te hagas con muchas unidades, ya que siempre habrá oferta en la ciudad y por lo tanto no necesitas



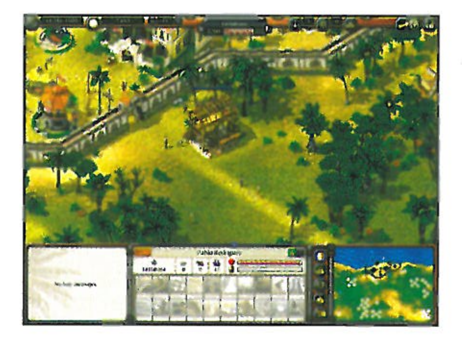


TÚ TE LO GUISAS

1 En cuanto te sea posible, deberías empezar a construir tus propias fábricas. Para ello necesitarás materiales de construcción que quizás no encuentras en tu ciudad. Busca una ciudad que produzca estos materiales e inclúyela en la ruta de comercio de tu diestro capitán o, mejor, cómpralos tú mismo mandando un navío allí.

2 Asegúrate de almacenar toda la madera y ladrillos que puedas y, cuando creas que te sobra el dinero, empieza a construir. Nunca lo hagas con los ahorros justos, ya que es posible que la rentabilidad no llegue hasta dentro de un tiempo.

3 Una vez tengas la fábrica montada, es muy posible que necesites traer nuevos trabajadores a la ciudad. Si es así, busca en el mapa cualquier ciudad con excedente de colonos (representadas con un símbolo "+" verde) y fíchalos. Hazlo pronto, ya que cuanto antes lleguen, antes empezarás a oír el sonido de las monedas.





EL COMBATE NAVAL

EN LA LÍNEA DE SALIDA

1 Salir victorioso en las batallas navales no es moco de pavo. Es por eso que debemos salir de puerto lo mejor preparados posibles. Es decir, con los navíos reparados o casi al 100% de su integridad, con munición exuberante y una tripulación suficiente para resistir abordajes y realizarlos si se tercia.



2 Ten en cuenta que cuanto más personal tengas, más rápido se recargarán los cañones. Por último, deberías contar con suficientes alfanjes con los que puedan luchar tus marineros en caso de abordaje. Si te va la marcha y quieres atacar otra ciudad, intenta contar también con un buen arsenal de mosquetes para hacer frente a la guarnición que saldrá a aguarte la conquista.



BUENO, BONITO Y BARATO

1 Otro de los factores decisivos a la hora de elegir un barco para tu flota es la velocidad. Hay dos tipos: a sotavento (velocidad que alcanzamos con el viento a favor) y a barlovento (lo mismo pero con el viento en contra). Cada navío cuenta con una velocidad máxima para cada uno de estos dos parámetros. Saber aprovecharlas es fundamental para eludir ataques, conseguir posiciones ventajosas al principio de los combates o maniobrar con más ligereza.

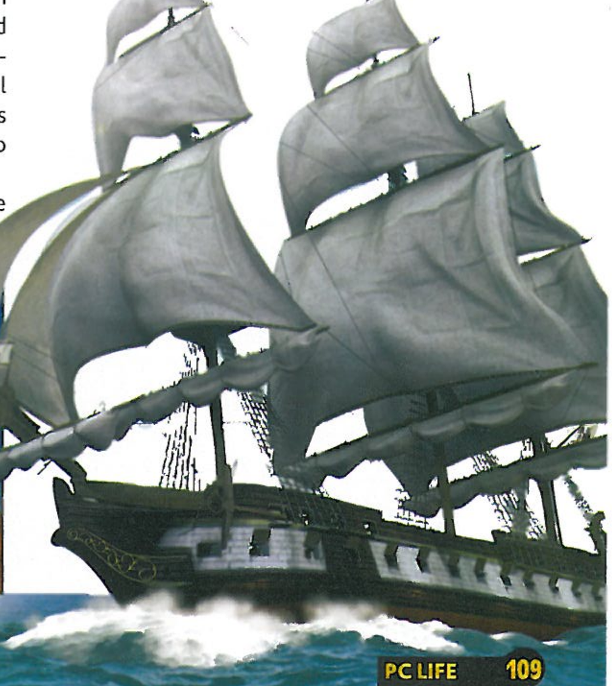
2 Como mercader es muy posible que quieras eludir los combates con tus barcos más vulnerables, así que tenlo muy en cuenta a la hora de formar tu flota de comercio. Como corsario o pirata, tener una nave rápida te permitirá dar caza con mayor facilidad y evitar que los enemigos huyan.



3 El barco o barcos que deberías hacer zarpar a la aventura debe tener, aparte de lo anteriormente dicho, una buena combinación de maniobrabilidad y resistencia. Normalmente, los barcos más resistentes son menos manejables, y viceversa, pero siempre puedes encontrar navíos con un buen equilibrio entre ambas cualidades. La bricbarca es una muy buena opción a tener en cuenta, especialmente en las primeras fases del juego cuando aún no tienes acceso a los barcos de mayor eslora. Posee una capacidad más que decente y es capaz de cargar suficientes cañones como para plantar cara a cualquier atacante medio.



4 La corbeta militar es la estrella de los barcos militares ligeros, especialmente por su rapidez tanto a favor como en contra del viento, donde no tiene rival, y por su maniobrabilidad, en la que sólo bricbarcas y bergantines la superan. Todo esto la convierte en una pesadilla para cualquier barco que se enfrente a ella. A pesar de que aguanta mucho menos castigo y carga menos ferretería que barcos de guerra más imponentes, su habilidad



para disparar y quitarse de en medio antes de que el enemigo haya podido colocar su barco en posición de disparo la convierten en un terrorífico adversario y un barco ideal para esparcir el caos entre la flotilla enemiga. La fragata militar tampoco se queda corta: posee ocho cañones más y es más resistente, aunque navega un nudo por debajo que la corbeta.



5 En barcos pesados, los dos gigantes del mar son sin duda el galeón de guerra y el navío de línea. El primero carga una impresionante batería de 46 cañones, capaces de mandar a pique a cualquier barco en apenas un par de salvas. Gracias a estas baterías, una dotación de 180 marineros convierte en suicida cualquier intento de abordar uno de estos barcos. En cuanto a rapidez, no te pases de listo. Que el galeón de guerra sea voluminoso no significa que sea lento. Es tan rápido como el que más contra el viento y sólo es superado por la corbeta militar y el navío de línea a sotavento.

6 Por último, la guinda del pastel: el navío de línea. Basta verlo para darse cuenta de que estamos hablando de una fortaleza flotante: 50 cañones, 200 hombres a bordo y un casco capaz de aguantar toda la pupa que le puedan hacer. Tenle mucho miedo si no ondea tu bandera en su mástil. Para colmo, a sotavento es veloz a más no poder. A favor del viento, sólo la corbeta militar se le puede comparar. Sus puntos débiles son su incapacidad para mantenerse a la altura con el viento en contra y su escasa maniobrabilidad, lo que hace del navío de línea una mala elección para barco de caza. Sin embargo, como escolta y barco de combate para enfrentamientos uno a uno, este leviatán del mar puede reducir a astillas a cualquier contrincante sin más que unos cuantos arañazos en el casco.

TÁCTICAS DE COMBATE

1 Respecto al combate naval, tienes que tener dos factores en cuenta. El primero es la fuerza bruta que seas capaz de desplegar, o lo que es lo mismo, la cantidad de cañones de los que dispones.

2 La otra es la estrategia propiamente dicha, que depende de muchos más factores que los cañonazos. De hecho, es posible abordar barcos de mayor calado que el nuestro si sabemos coordinar bien un ataque.

LO QUE EL VIENTO NO SE LLEVÓ

1 El primer paso siempre será saber aprovechar el viento. Si tanto nosotros como nuestros adversarios navegamos en la misma dirección, el viento sigue teniendo mucho que decir. A no ser que ambos estemos a favor o en contra del viento, uno de los dos barcos estará a barlovento (en el lado desde el que viene el viento) y el otro estará a sotavento (en el lado hacia el que corre el viento). Aquí no hay vuelta de hoja.

2 Si estamos a barlovento, podemos aprovecharnos de que nuestras balas llegan más lejos (porque van a favor del viento) y las del enemigo se quedarán cortas. La mejor estrategia consiste en mantener una distancia fija con el enemigo: aquella en la que nuestros disparos alcanzan a dañar al enemigo pero los de nuestro enemigo sólo asustan a los salmonetes. Para ello, lo ideal es estar un poco adelantado al enemigo en esa "carrera" en paralelo y tratar de mantener la distancia alterando nuestro rumbo adecuadamente.

3 Si estamos a sotavento, la mejor solución consiste en retrasarse lo más posible para evitar que el enemigo aproveche su barlovento y tratar de cruzar su estela para sotaventarle y coger su posición. Cuando te sitúes por detrás de él, aprovecha para lanzarle un buen saludo a su popa, pues él te estará dando la espalda y no podrá devolverte el cumplido.

ESCOGE LA MUNICIÓN

Hay varios tipos de munición que debes saber utilizar en función del propósito que quieras conseguir:

BOLAS DE CAÑÓN

Es la munición estándar que tu barco cargará siempre por defecto. Este tipo de munición consiste en bolas pesadas que abren boquetes en el casco enemigo, además de llevarse por delante a parte de su tripulación y ralentizar poco a poco el avance del navío enemigo. Si lo que quieres es hundir al enemigo sin más, ésta es tu opción.

PALANQUETAS

Las palanquetas consisten en dos bolas encadenadas que se usan no para dañar el casco del barco enemigo, sino para despedazar tanto la arboladura como los aparejos y evitar así que escapen al dejarles sin velas. Esta munición puedes usarla al principio del combate si sospechas que la primera acción que emprenderá el ene-











migo será la huida. También puedes descargar un par de salvas con esta munición como paso previo a un abordaje si ves que te cuesta alcanzarlo.

METRALLA

Cuando lo que pretendes es abordar un barco, el principal problema al que te enfrentas no es el número de cañones con el que cuenta el adversario, sino el de marineros que hay a bordo. Para diezmar la tripulación enemiga y hacer que te extiendan la alfombra roja del abordaje facilón puedes usar la metralla. Esta munición es capaz de mandar al otro puerto a un buen número de mortales con cada descarga. Además, reduciendo su número también consigues que disminuya la velocidad a la que recargan sus cañones, situándolos en clara desventaja.

¡AL ABORDAJE!

Cuando llegue ese momento decisivo en el que intentarás hacerte con el control del otro navío, también hay varias cosas a tener en cuenta. Un abordaje, como bien sabrás, es la única forma que tendrás de hacerte con el cargamento de un barco enemigo o bien de apoderarte del control de ese barco para añadirlo a tu flota o venderlo para sacar un beneficio. La maniobra no es nada complicada, pero tiene su intríngulis. Por ejemplo, cuantos más marineros tengas por encima del número de tripulantes de la otra nave (y en igualdad de condiciones), más posibilidades de victoria. Por lo tanto, no empieces un abordaje cuando los números estén muy igualados. Castiga antes con metralla al enemigo para reducir considerablemente sus efectivos. De otro modo quizás ganarías, pero a costa de convertir tu barco en un cementerio flotante.

Ten en cuenta también que el enemigo "huele" la orden de abordaje. Esto significa que si vas directo hacia él con la orden de abordaje activada, éste hará todo lo posible por huir y esquivarte. Lo mejor es que te acerques a él sin la orden escrita en el casco y, una vez que estés cerca y hayas lanzado una última descarga de metralla, des la orden por sorpresa y te lances de cabeza contra él.

3 Por otra parte, si eres tú el que ve que va a ser abordado, utiliza el viento a tu favor para huir. Si ves que el desenlace es inevitable y quieres conservar tu barco, lo mejor es que no ofrezcas resistencia. Así el atacante sólo se llevará tu mercancía, pero te dejará seguir tu camino cuando se hayan apropiado del botín. Si te pasas de valiente, es muy posible que tengas que buscar tu barco en el rastro más cercano.

ACTUALIDAD

Sigue la fiesta

Guild Wars ROL

Pocos daban un duro por él y en menos que canta un gallo se ha convertido en uno de los juegos multijugador masivos de más éxito de los últimos años, permaneciendo durante varias semanas en lo más alto de las listas de ventas en el Reino Unido, Francia, Alemania y España entre otros países. Además, la práctica totalidad de la critica especializada ha caído rendida a sus pies.

Lejos de dormirse en los laureles, los desarrolladores coreanos de NCsoft ya tienen listo nuevo material con el que apaciguar a los jugadores más avanzados de *Guild Wars* (básicamente aquellos que ya han alcanzado el nivel 20). Disponible desde el 7 de septiembre, esta actualización (que se descarga de forma automática al conectarse al juego) ofrece dos inmensas nuevas zonas explorables. La Huella de Grenth (una zona nevada con muchos personajes no jugadores que disponen de misiones nuevas de todo tipo) y la Fragua del Pesar propiamente dicha, una mina yerma repleta de monstruos y jugosas recompensas. Dichas zonas incluirán además, nuevas armas, nuevos objetos de coleccionista, nuevos jefes y nuevos comerciantes.

Simultáneamente, DirectSong regala un minipaquete con nuevos temas musicales para la Fragua del Pesar. Para descargarlo basta con visitar su página web www.directsong.com y registrarse de forma gratuita. Pocos dan tanto a cambio de tan poco.



Guild Wars **premia las habilidades del jugador por encima del número de horas empleadas.**



Horas y horas de diversión gratuita para el universo expansivo de *Guild Wars*.

Luces y sombras

Dark and Light ROL

192.500 usuarios y subiendo. El desarrollo de uno de los juegos multijugador masivos más prometedores y espectaculares de los últimos tiempos va viento en popa a juzgar por la ingente cantidad de beta testers que actualmente recorren las tierras de Ganate en pos de épicas aventuras y gloria. Frederic Caille, relaciones públicas de Farlan Entertainment, asegura que "el interés mostrado por nuestros fans no deja de sorprendernos. Tener una base de pruebas tan grande no sólo nos da unos recursos de desarrollo increibles sino que también nos motiva enormemente para hacer de *Dark & Light* el juego que todo el mundo espera". Si tú también estás interesado en aportar tu granito de arena al tiempo que juegas, visita www.darkandlight.com y, tras previo registro, entrarás a formar parte del equipo de beta testers.

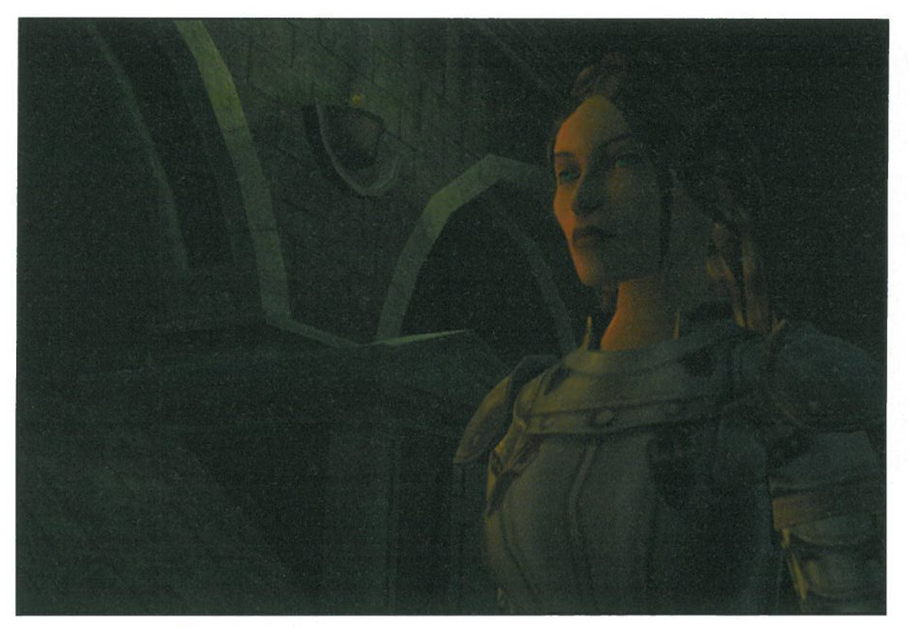
Dark and Light estará ambientado en un universo que mezcla la fantasía heroica y medieval. Un entorno completamente tridimensional, situado en un mundo de 40.000 kilómetros cuadrados que se divide a su vez en varios reinos. Sin duda, el escenario perfecto para una lucha sin cuartel entre las dos facciones del juego, Dark y Light.



El objetivo de los desarrolladores es crear un mundo vasto, rico y variado.



Los más hábiles podrán tomar una fortaleza y gestionarla a su voluntad.



Están de rebajas

Dark Age of Camelot

ROL



Son más de tres años a pie de cañón, marcando las pautas en el mundo de los videojuegos masivos multijugador y al abuelete *Dark Age of Camelot* ya se le empiezan a notar las arrugas. Después de *Catacombs*, la última expansión, y sus nuevas mejoras lúdicas y gráficas, GOA (la editora del juego) ha organizado una macro campaña destinada a rejuvenecer viejos laureles y de paso hacer llegar *Dark Age of Camelot* a un público más amplio. Para empezar, han añadido nuevos videos de presentación, un tutorial particularmente adaptado para legos y numerosas funciones que hacen del juego algo más completo y asequible. Y, además, han plagado la página oficial del juego (www.camelot-europe.com) de suculentas ofertas de descargas online para permitir a todo el mundo descubrir y comprar la totalidad del juego, suscribirse o adquirir varias expansiones del juego. Todo a través de Internet de la forma más sencilla posible. Para que te hagas una idea, *Dark Age of Camelot + Shrouded Isles + Trials of Atlantis* y 14 días de prueba tan sólo cuestan 19,95 euros.

En pocas palabras

PEQUEÑA JOYA

Que no te engañen las apariencias: a pesar de su maravilloso aspecto manga, *Dofus* es un juego francés. Ahora, tras un año de exitosa andadura por tierras francas, sus desarrolladores (Ankara Studio) han sacado a la luz una versión en inglés de este juego multijugador masivo que mezcla sin tapujos acción táctica y elementos del cómic japonés en un entorno mágico medieval. Visita la página www.dofus.com y, tras previo registro, podrás probar durante siete días las exquisiteces de un universo que no deja de crecer y crecer.



MEJOR QUE NUNCA

A través de la web oficial de Steam (www.steampowered.com), la desarrolladora Valve Software ha anunciado que la última versión de *Day of Defeat* estará disponible a partir del lunes 26 de septiembre al razonable precio de 19,94 dólares (aunque será gratuito para aquellos que compraron los paquetes Gold y Silver de *Half-Life 2*). *Day of Defeat: Source* incluirá entre otras muchas mejoras un impresionante lavado de cara a nivel gráfico gentileza del motor gráfico de *Half-Life 2*.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

X6TENCE

En una de las noticias anteriores los nombrábamos. No es capricho porque, sin duda, se trata de la más clara representación de un equipo profesional de jugadores que tenemos en nuestro país. En su página podrás conocerlo todo de ellos: quiénes son, su abultado palmarés, su simpática mascota y un apartado de descargas en los que encontrarás vídeos suyos y de sus partidas, además de entrevistas y artículos.

www.thex6tence.com

CLAN DRINKTEAM

DrinkTeam es un clan de amigos creado a partir de la comunidad LanRave que se dedica a jugar única y exclusivamente a *UT 2004*. Se les podría definir como un pequeño reducto que resiste el paso del tiempo apostando por este juego, aunque ello acarree remodelaciones internas. En concreto nos referimos al reajuste del equipo que están llevando a cabo. El motivo no es otro que una fusión con un segundo clan.

www.drinkteam.lanrave.net

CLAN DLAN

DLAN es una gran comunidad centrada en ayudar a todos aquellos aficionados que no dominan el inglés a disfrutar de sus juegos favoritos, a charlar con gente de su mismo idioma sobre sus aficiones y a crear y mejorar juegos ya existentes. Ahora mismo su proyecto principal consiste en la traducción del juego *Vampire Bloodlines*, un esfuerzo que muchos agradecerán.

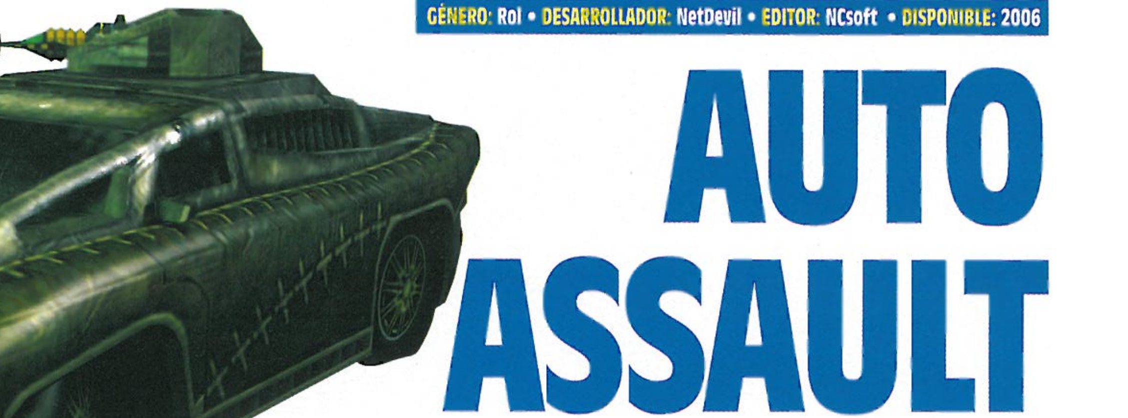
www.clandlan.net



Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

AVAN

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: NetDevil • EDITOR: NCsoft • DISPONIBLE: 2006



AUTO ASSAULT

Un futuro apocalíptico de **ciudades arrasadas** por el viento nuclear, coches tan rápidos como extravagantes, **carreteras desiertas y una pugna encarnizada** por los despojos del mundo. Podría ser **la sinopsis de *Mad Max***, pero estamos hablando de ***Auto Assault***.

POR M. GONZÁLEZ

Se avecina un juego online que promete convertir la Red en un gran circuito postapocalíptico. Sus responsables tienen muy claro el tipo de juego que desean sacar al mercado. "No queríamos crear un videojuego táctico, ni por turnos, queríamos velocidad y acción", explica Ryan Seabury, desarrollador de NetDevil.

Lo que nos enseña a continuación no contradice sus palabras. Asistimos en sus oficinas inglesas a una batalla multitudinaria entre los tres bandos en liza: humanos, mutantes y biomecs. En tiempo real, compiten vehículos de todo tipo: deportivos, motocicletas, robots, camiones, etc. Todos ellos se disparan haces láser entre un mar de luces brillantes para acabar volando en pedazos de forma realista gracias a la utilización del motor físico Havok 2.

Tal vez el aspecto de la batalla que más llama nuestra atención sea la destructibilidad del entorno. *Auto Assault* será un mundo online plagado de edificios semiderruidos y volatilizables. Nada, absolutamente nada, estará a salvo de tu ansia destructora. Si queda algo en pie en el futuro apocalíptico de NetDevil, tendrás la oportunidad de derribarlo de una vez por todas.



Mejor que no adelantes a ese camión si no quieres que te toque la bocina.



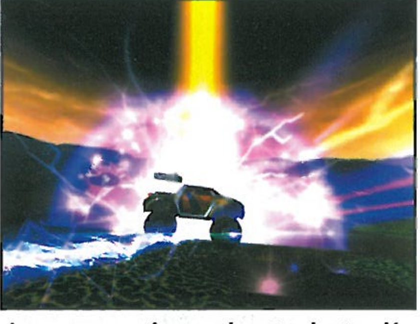
De cero a cien en cinco segundos y además dispara... ¿Que más quieres?

VELOCIDAD ASESINA

Sin duda, los protagonistas de *Auto Assault* serán sus vehículos, completamente modificables y actualizables. Uno de los puntales del mundo persistente será el intercambio y la búsqueda de nuevas piezas que hagan de tu trasto no sólo la envidia del barrio mutante, sino también la más demoledora arma de destrucción masiva.



Lo mejor gráficamente de *Auto Assault* son los vehículos y su brillo encantador.



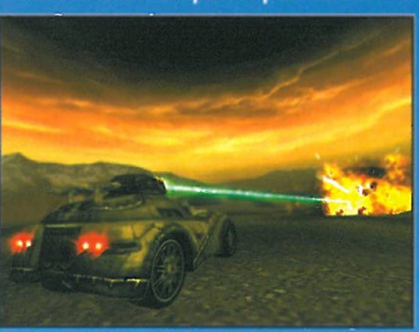
A veces convertirse en el centro de atención no es la opción más razonable.


Negro y con luces de neón, el coche ideal para salir de marcha sin porteros que incordien.


Parece una cafetera pero te permitirá convertirte en el amo del mañana.

Para conseguir las piezas, tendrás que buscarlas en tus excursiones por el desierto radiactivo. También podrás comprarlas en tu tienda de tuning favorita. Si eres un manitas, puedes optar por diseñarlas gracias a un elaborado árbol de habilidades que te permitirá tanto crear piezas existentes como desarrollar nuevas a través de la experimentación. En el caso de que las piezas resulten abolladas, no te preocupes, porque también podrás repararlas.

Ante la ausencia de magia, en NetDevil han apostado por unas habilidades únicas llamadas Hazard, capaces de aniquilar en pocos segundos a todo lo que haya a tu alrededor. El inconveniente es que no las podrás usar cuando te venga en gana. En la presentación quedó bien clara su capacidad destructiva. Los humanos, por ejemplo, podrán recurrir a un espectacular rayo multidireccional que destruye todo lo que toca. El resultado es, como poco, demoledor. En lugar de enemigos, obtendrás sólo un campo de chasis calcinados.


En los combates de *Auto Assault* han dejado sin punta todos los lápices Alpino.


NetDevil no ha escatimado medios a la hora de recrear explosiones.

Solo o en compañía

Como en todo juego online, existirán los enfrentamientos PvP en arenas predispuestas para ello. Tampoco faltarán las "party", en esta ocasión llamadas "convoyes", que te permitirán compartir las ganancias monetarias y de experiencia de tus conquistas. En torno a la mecánica del juego, Ryan subraya que "una de las prioridades de NetDevil ha sido crear un juego online en el que los jugadores tuviesen la oportunidad de subir experiencia en solitario". Una elección que aleja a *Auto Assault* de otros títulos en los que debes esperar a que todo tu grupo esté conectado para alcanzar el siguiente nivel.

Otro de los rasgos que lo desmarcarán de títulos presentes, y que no duda en remarcar nuestro anfitrión, es la ausencia de penalizaciones por la muerte de tu avatar virtual. Tras su resurrección tan sólo tendrás tu vida reducida al mínimo y podrás elegir entre repararte en el lugar o volver a tu base. La opción no puede tener mejor justificación. Desde NetDevil querían un juego "en el que el jugador sintiese la necesidad de hacer el gamberro sin tener miedo a perder puntos de experiencia o artefactos valiosos". En definitiva, acción a raudales para un juego online orientado a subir los niveles de adrenalina.

Los protagonistas de *Auto Assault* serán sus vehículos, completamente modificables

TRES RAZAS DONDE ESCOGER

Tres son las razas supervivientes que pueblan el universo devastado de NetDevil. Te las describimos a continuación.

HUMANOS
Bajo la dirección de la compañía Hestia, los humanos llevan décadas viviendo en los refugios nucleares a la espera de reclamar la superficie como suya.

MUTANTES
No demasiado agradables a la vista pero con resistencia a la contaminación reinante, los mutantes se autoproclaman como el nuevo peldaño de la evolución.

BIOMECS
"O con nosotros o en nuestra contra" es la filosofía binaria que rige a estos entes mitad máquina mitad humanos dispuestos a erradicar la basura orgánica de la tierra.

Lo esencial

A SEGUIR... La mezcla de acción endiablada y de disfrute online. Las posibilidades de mejora del bólido a través de los ítems que encuentras en el juego.

A MEJORAR... El nivel de los gráficos, a priori espectaculares, no nos ha resultado todo lo deslumbrante que podíamos esperar de este título. Veremos cómo evolucionan.

Los mods más populares

Si en el número anterior destacábamos un juego de estrategia basado en la saga *Star Wars,* esta vez le toca a la acción brillar con luz propia con un mod basado en la misma trilogía.

ACCIÓN

1	▲	Troopers: Dawn of Destiny Unreal Tournament 2004	★★★★★
2	▲	Point of Existence Battlefield Vietnam	★★★★★
3	▼	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★★
4	►	Half-Life 2: Substance Half-Life 2	★★★★★
5	▲	Sheriff Special Forces Realism Mod SWAT 4	★★★★★
6	▲	Back to Kosovo Ghost Recon	★★★★★
7	▲	PainKeep Arena Quake III Arena	★★★★★
8	▲	Deathtrap Command & Conquer: Renegade	★★★★☆
9	►	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★☆
10	▲	Antlion Troopers Deuce Half-Life 2	★★★★☆
11	▲	GTA: Long Night GTA: Vice City	★★★☆☆
12	▼	Garry's Mod Half-Life 2	★★★★★
13	►	DeGeneration Return to Castle Wolfenstein	★★★☆☆
14	▲	Finnish Defence Forces Mod Operation Flashpoint	★★★☆☆
15	▼	M-I: New Dawn Max Payne 2	★★★☆☆

ROL

1	▲	Zy-El: Trial by Fire Diablo II: Lord of Destruction	★★★★★
2	►	Eclipse Half-Life 2	★★★★★
3	▲	Exile: Spirits from the Underworld Morrowind	★★★★☆
4	▼	Survivor Fallout 2	★★★★☆
5	▲	Song and Silence Baldur's Gate II	★★★☆☆

ESTRATEGIA

1	▲	Rome: Total Realism Rome: Total War	★★★★★
2	▼	Star Wars: Warlords Homeworld 2	★★★★☆
3	►	The Tales of Raviganion WarCraft III	★★★★☆
4	▲	Total War Warhammer 40.000: Dawn of War	★★★★☆
5	▲	XenoForce Command & Conquer: Generals	★★★☆☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Unreal Tournament 2004 **WEB:** www.tdod.jolt.co.uk

TROOPERS: DAWN OF DESTINY

Sigue la fiebre *Star Wars*

Sí, lo sabemos, el mod destacado del mes anterior también tenía que ver con *Star Wars*. Pero es que cuando una modificación lo vale, no tenemos más remedio que proclamarlo a los cuatro vientos. Tal es el caso de *Troopers: Dawn of Destiny*, una conversión total para *Unreal Tournament 2004* muy bien ambientada en el universo de Lucas y que, además, ofrece una buena dosis de diversión.

ÉSTA ES MI GUERRA

Para empezar, *Troopers* nos brinda tres estilos de juego: los clásicos Capturar la Bandera y Deathmatch por equipos, y uno bastante novedoso llamado Clean Sep. En este modo, nuestro objetivo será controlar una serie de áreas del mapa. Ganaremos más puntos en función del número de posiciones capturadas, del tiempo que las retengamos y de su importancia específica. Sin duda, se trata del modo más interesante.

Los escenarios están repletos de detalles que nos recuerdan a cada momento la trilogía galáctica. AT-AT, X-Wing derribados, los mismos paisajes que en las películas... Todo ha sido cuidado con una gran atención al detalle, como también lo han sido los propios modelos de armas, soldados imperiales y, quizá no en tanta medida pero cumpliendo perfectamente, los rebeldes.

El apartado sonoro, algo no siempre destacable de los mods, brilla con luz propia en esta ocasión. Los efectos están bien sin más, pero la música le da un toque especial sin apartarse del espíritu de las composiciones originales de John Williams. Por otra parte, la inteligencia artificial de los bots es más que correcta, así que no temas si lo que quieres es echar una partida en modo de un solo jugador.

Como punto negativo, la velocidad de los personajes puede antojarse un poco lenta en unos escenarios tan vastos como los de *Troopers*. Ir de un lado a otro del mapa puede costarte un buen rato. Con todo, se trata de un mod muy recomendable que gustará a cualquier aficionado a *UT 2004*, especialmente a los fans de *Star Wars*.

★★★★★



Los escenarios están repletos de detalles que recuerdan a las películas.

■ **GÉNERO:** Rol ■ **JUEGO:** Diablo II: Lord of Destruction ■ **WEB:** www.planetdiablo.com/zyel

ZY-EL: TRIAL BY FIRE

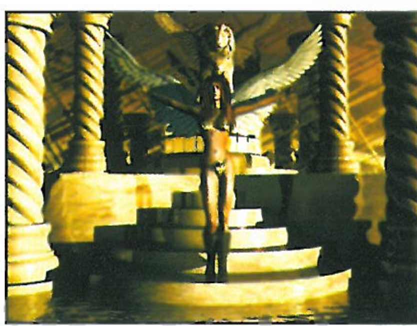
¿No querías caldo?

Los juegos de rol con tintes de acción (o viceversa) tienen la capacidad de convertir a los ordenadores más apacibles en máquinas frenéticas. Cuentan con la prerrogativa de ponernos a jugar sin descanso para conseguir el máximo nivel y los mejores objetos. Pero algunos juegos tienen las patas muy cortas. El personaje se estanca y es justo entonces cuando la diversión termina. *Diablo II: Lord of Destruction* no es una excepción.

Menos mal que un tal Kato se ha rebelado y ha decidido prolongar la fiesta con un mod en el que puedes llegar a conseguir hasta 10.000 niveles y un máximo de 100 habilidades. Además, contarás con espacio infinito en el inventario para llevar todo lo que quieras sin problemas de sobrepeso.

Una puntualización: esta versión del mod sólo funciona con la versión 1.09 del juego. Esto significa que no deberías conectarte a Battlenet si quieres probarlo, ya que en tal caso el juego se actualizaría automáticamente a la última versión. Si cuando leas esto ya es demasiado tarde, no te preocupes. Reinstala el juego y ve a esta web: http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2exp/patches/PC. Aquí tendrás el parche 1.09 listo para descargar y poder jugar al mod sin problemas.

★★★★★



Si con *Diablo II: Lord of Destruction* no tenías suficiente, aquí llega un refuerzo.

■ **GÉNERO:** Estrategia ■ **JUEGO:** Rome: Total War ■ **WEB:** www.rometotalrealism.com

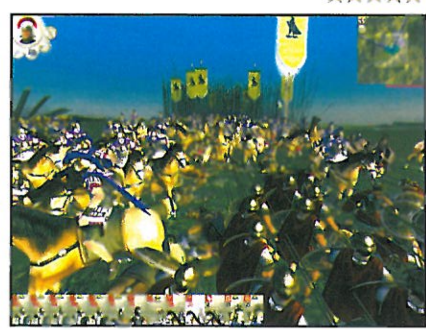
ROME: TOTAL REALISM

Descubre lo que vale un *pilum*

Que *Rome: Total War* es un gran juego de estrategia es un hecho innegable. Que cumpla 100 por cien con los rigores históricos ya es otro tema de debate en el que unos jugones como nosotros no nos vamos a meter. Sin embargo, para los creadores de este mod se trata de un tema trascendental. Por eso han decidido modificar numerosos aspectos para que el juego recree la realidad de una forma mucho más precisa.

Los cambios realizados afectan tanto al modo multijugador como a la propia campaña. En ella se han realizado cambios en algunas de las facciones para ajustarlas a lo que realmente fueron en su día (como una Roma totalmente unida, sin las tres facciones iniciales). Además, se han añadido zonas de reclutamiento en las que poder abastecerte de tropas y el sistema diplomático ha sido modificado. También se han eliminado unidades poco representativas, como los perros en el caso de los romanos o las mujeres aullantes en el de los germanos. Además, el modelado de muchas unidades ha sido retocado para que se parezcan a lo que realmente fueron. Merece la pena echarle un vistazo.

★★★★★



La experiencia de juego cobra una dimensión totalmente nueva.

EN POCAS PALABRAS

PLANETA MOD

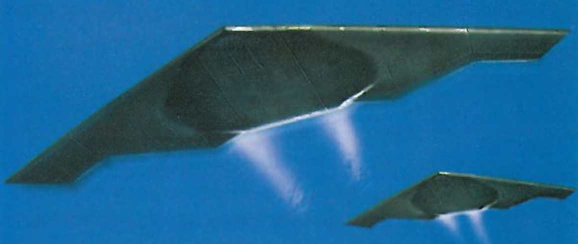
Marines vs orcos

Los aficionados al universo de *Warhammer 40.000* están de enhorabuena. Y es que un grupo de "modders" ha decidido plasmar hasta el más mínimo detalle del popular juego de rol usando el motor de *Battlefield 2*. Por ahora parece ser que van por muy buen camino, a juzgar por las imágenes, pero será mejor que lo veas con tus propios ojos en su web: www.battlefield40k.com.



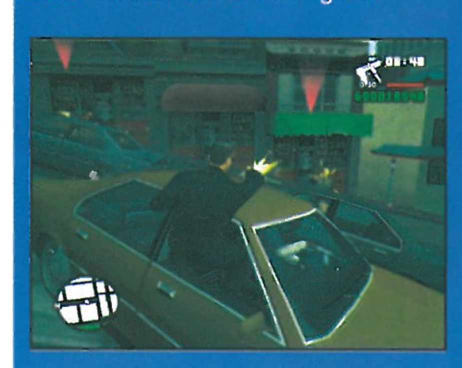
De camino al futuro

Si dispones del juego *Act of War*, en muy poco tiempo te verás probando *Anacondria Rising*, un mod muy prometedor basado en este título de estrategia ambientado en el futuro próximo. El envoltorio argumental que sustenta todo el tinglado no te dejará indiferente. Lo puedes leer en www.anacondria.aow-central.com.



Me pido el de verdad

La saga *GTA* siempre ha sido objeto de conversiones que sustituyen sus modelos de vehículo originales por otros más acordes con la cruda y no siempre dura realidad. En *Real Life GTA-SA* se pretende hacer a lo bestia. Esta vez el plan "renove" se expande a algo más que los vehículos: cambiarán las tiendas, los sanitarios y policías y hasta las propias ciudades, todo con marcas y características de nuestro entorno. Más información en www.freewebs.com/rgtasa.



J. FONT

MATERIA GRIS

Esos desconocidos

Los discos duros Serial ATA no son un invento de este siglo. De hecho, hace tiempo que conviven con los dispositivos IDE (o Paralel ATA) y los SCSI. Es curioso que en la actualidad los dispositivos IDE, que a menudo son causa de ralentización de los equipos, continúen dominando el mercado. Principalmente el doméstico. Los fabricantes de placas base parecen dispuestos a facilitar el cambio de interfaz para los discos duros. Pero los ensambladores siguen apostando por el IDE. La diferencia de precio ya no es una excusa. Es cierto que los discos duros Serial ATA son algo más caros, pero la inversión está justificada con la mejora de rendimiento. Además de ser más veloces, esta interfaz permite la configuración de las RAID de manera sencilla. De este modo se puede apostar por la seguridad, reduciendo las posibilidades de quedarnos sin la preciada información de nuestro disco duro u optimizar el equipo cuando se trabaja con pesados archivos multimedia.

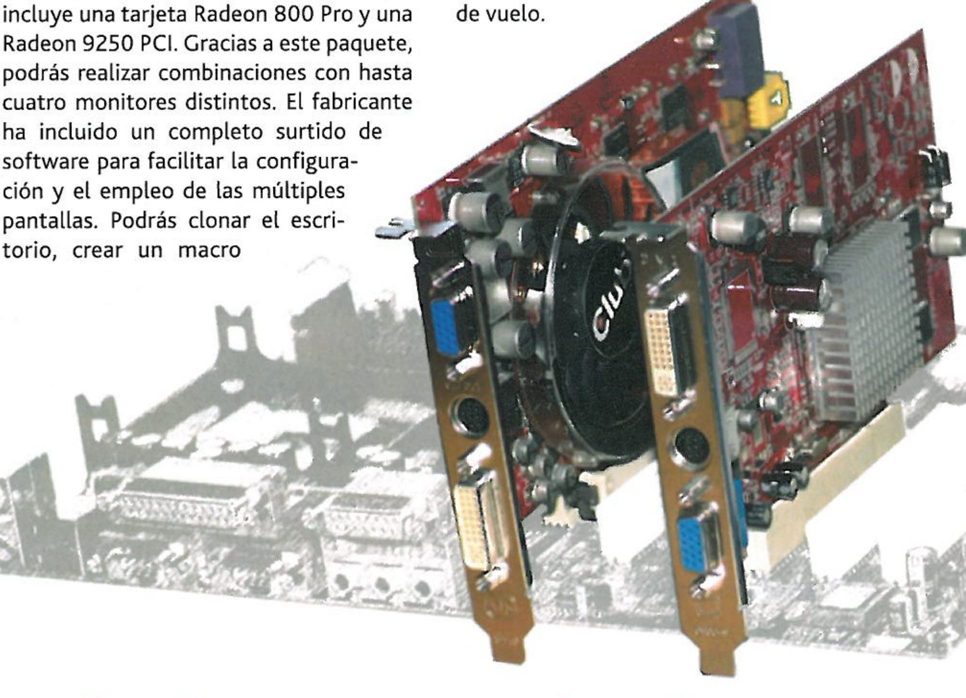
Parece incongruente que con la llegada de las aplicaciones multimedia al usuario doméstico no haya demandado más velocidad. La mayoría se conforma con capacidad, algo que no ocurrió con los sistemas de conexión. De ahí que las conexiones USB tuvieran que actualizarse para no perder el combate de la transferencia de datos contra la interfaz FireWire. La razón probablemente haya que buscarla en la escasa información de los consumidores sobre la ventaja de los discos Serial ATA. Además de su velocidad de transferencia, los conectores son de menor tamaño. Esto facilita la circulación del aire dentro de la caja. Además permiten la conexión sin necesidad de reiniciar el ordenador. La próxima vez que te acerques a comprar un ordenador recuerda que estos discos existen. Y son totalmente recomendables.



A toda pantalla

Dos tarjetas en un solo pack

Speed 2 ha comercializado un paquete gráfico destinado a proporcionar al usuario opciones multimonitor. Se llama Quad Edition y el fabricante es Club 3D. Se trata de un lote que incluye una tarjeta Radeon 800 Pro y una Radeon 9250 PCI. Gracias a este paquete, podrás realizar combinaciones con hasta cuatro monitores distintos. El fabricante ha incluido un completo surtido de software para facilitar la configuración y el empleo de las múltiples pantallas. Podrás clonar el escritorio, crear un macro escritorio o partirlo para abrir distintas aplicaciones en cada uno de ellos. Una herramienta muy útil para la edición de vídeo o los simuladores de vuelo.



Mini conmutador

Nuevo KVM de Iogear

Se llama KVM MiniView Micro USB y es un pequeño conmutador para emplear un monitor y un teclado con dos ordenadores (PC o Mac). Este periférico cuenta con los pertinentes conectores VGA y USB para los dos dispositivos. Además, permite emplear un mismo juego de altavoces para escuchar cada una de las máquinas. Unos indicadores luminosos indican el ordenador con el que se está trabajando. El dispositivo es electrónico por lo que no padece desgaste mecánico. Tampoco precisa de software para su funcionamiento. Los cables de conexión pueden alcanzar los seis metros, con lo que podrás tener las CPU a bastante distancia. Su precio es de 49,90 euros.



Capacidad extra

Las SD de Panasonic alcanzan los 2 GB

El fabricante ha ampliado su gama de tarjetas SD con los modelos Pro High Speed de 2 y 1 GB. Estas tarjetas alcanzan una velocidad de transferencia de hasta 20 MB/s. Con ellas se aumenta la capacidad de almacenamiento de infinidad de dispositivos portátiles. Entre ellos los móviles y las PDA que con estas capacidades empiezan a perfilarse como centros multimedia con los que reproducir, por ejemplo, archivos de audio. Además, su rápida velocidad de escritura las hace especialmente interesantes para dispositivos de captura de imagen tanto fija como en movimiento.



Renovación total

Sony actualiza sus monitores

Sony ha remodelado su gama de monitores tanto domésticos (series HX y HS) como profesionales (series S y X). En los primeros, el fabricante incorpora la tecnología X-black LCD para ofrecer un contraste nítido, mayor brillo y colores vivos. Además, reduce los reflejos gracias a un filtro que sustituye el revestimiento actual de las pantallas LCD. Para reducir el consumo, incorporan el sistema Eco-Mode, destinado a adaptar la pantalla a la luz ambiental reduciendo o intensificando la retroiluminación. Así se alarga la vida del producto y se ahorra energía.



En pocas palabras

Adaptador telefónico



Se llama Internet Phone Station ST-1200 y es de Trust. Con este adaptador podrás conmutar entre la telefonía habitual y la reciente VoIP que emplea Internet como vía de comunicación telefónica. Un conmutador te permite alternar entre las dos líneas. El dispositivo viene acompañado por la aplicación Skype. Su precio recomendado es de 48,68 euros.

Módulos de 4GB

El fabricante de memoria RAM Elpida ha empezado a distribuir los primeros módulos de memoria DDR2 de 4 GB. Con ellos será posible dotar a los sistemas destinados a servidores de hasta 32 GB de memoria RAM gracias a sus ocho ranuras para memoria. La velocidad de transferencia alcanza los 21,2 GB/s. A finales de año, estos módulos entrarán en producción masiva.

AMD baja precios

El fabricante de procesadores anunció un recorte en los precios de los procesadores destinados a los ordenadores de sobremesa. La rebaja de los procesadores Sempron rondaría el 25 % y el de los Athlon 64 de doble núcleo, el 12 %. Con esta política, el fabricante pretende dominar el mercado de los 64 bits con precios atractivos, al menos para los ensambladores. Esperamos que estas rebajas acaben llegando al consumidor final.



LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Puede servirte de referencia para que veas qué es lo mejor que puedes encontrar en el mercado según cuál sea tu presupuesto.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: PNY • PRECIO: 89 € • WEB: www.pny-europe.com

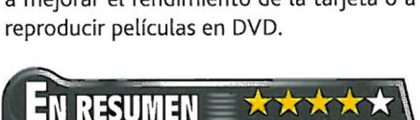
PNY GeForce 6200 AGP8X

Prestaciones a buen precio

No sólo de gama media y alta se nutre la serie 6000 de PNY. El fabricante lo sabe y por eso ha lanzado la GeForce 6200, que no se queda atrás en cuanto a prestaciones, ya que soporta las tecnologías de sus hermanas mayores. Por una vez las tarjetas de gama baja de una serie ofrecen más prestaciones que las de gama alta de series anteriores, algo poco frecuente. Las únicas diferencias con las 6600 de gama media son su menor velocidad de reloj y el empleo de cuatro canales de renderizado. Inicialmente, tanto la 6200 como la 6000 utilizaban el procesador NV43.

Sin embargo, la 6200 sólo empleaba cuatro de los seis canales de renderizado que soporta este procesador. La inclusión de la tecnología Turbo Caché con 64 MB provocó la necesidad de diseñar un procesador destinado a estas tarjetas 6200. Por eso nace el procesador NV44, concebido para ofrecer un mejor rendimiento a las tarjetas de gama baja. Esta GPU dispone de cuatro canales de renderizado y funciona a una velocidad de reloj de 350 MHz, o sea, 150 MHz menos que las tarjetas 6600. De todas formas, la placa incorpora la arquitectura de GPU superescalar. Ésta es la principal diferencia entre las tarjetas de la serie 5xxx y la 6xxx. Con ella la tarjeta ofrece un rendimiento ocho veces superior en el sombreado de píxeles. Además, ofrece 256 MB de memoria a DDR a 128 bits que funciona a una velocidad de 400 MHz (800 MHz dual). Al tratarse de una tarjeta AGP, no puede conectarse con otra tarjeta en modo SLI para mejorar el rendimiento. La resolución máxima que ofrece es de 2.048 x 1.536 a 85 Hz.

Sin duda estamos hablando de una tarjeta con buenas prestaciones si decides actualizar un equipo que utilice bus AGP. El precio es muy ajustado y poco tiene que envidiarle a los productos de las gamas superiores. PNY también ha apostado por reducir el paquete de juegos que la acompañan. El único título que ha añadido es *Far Cry*. El otro CD que lo acompaña apenas contiene los controladores correspondientes. Se echa de menos alguna utilidad extra destinada a mejorar el rendimiento de la tarjeta o a reproducir películas en DVD.



El procesador NV44 consigue la proeza de dotar a las tarjetas 6200 de unas excelentes prestaciones a un precio reducido.

LO MEJOR: Ofrece un buen rendimiento con juegos actuales. Ideal si tienes un bus AGP y necesitas actualizar la tarjeta.

LO PEOR: El bus AGP tiene los días contados.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 79,90 € • WEB: www.logitech.com

Logitech MX 1000 Laser Cordless

Precisión láser

La irrupción del láser en los ratones ha supuesto una mejora considerable en la precisión de estos periféricos. En este caso el ratón ofrece una resolución de 800 dpi y utiliza un captador óptico de 5,8 megapíxeles. De ahí su alta precisión. El dispositivo cuenta con un diseño elegante y ergonómico. Cuenta con una hendidura en el lateral que permite un buen apoyo para el pulgar. Se alimenta mediante una batería de Ion-Litio de larga duración. El cargador está incluido en la base receptora. En la parte inferior, se encuentra un botón de encendido ideal para suspender la actividad del ratón cuando no se utiliza durante algún tiempo. La rueda de desplazamiento incorpora la función Cruise Control, que permite navegar por los documentos en cualquier dirección. Sin lugar a dudas, se trata de un ratón preciso con un diseño muy elegante.



Logitech sigue apostando por un diseño elegante y unas excelentes prestaciones. La tecnología láser destaca por su precisión.

LO MEJOR: Su precisión quirúrgica. Además, incorpora botones que facilitan en gran medida la navegación.

LO PEOR: Su peso desproporcionado.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 175 € • WEB: es.asus.com

Asus P5LD2 Deluxe

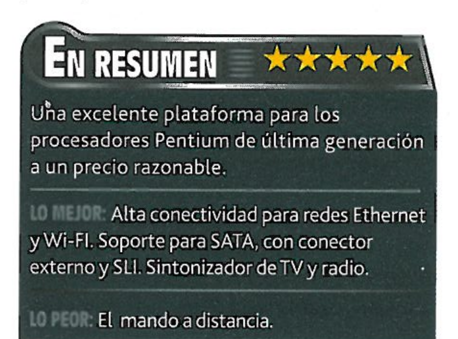
Llena eres de gracia

Asus ha creado la placa base P5LD2. El objetivo: ofrecer una placa con buenas prestaciones a un precio más razonable que la P5WD2, equipada con el eficiente procesador 995X. El controlador utilizado en la P5LD2 es el Intel 945P, más pensado para equipos domésticos. Una de las diferencias es que este controlador sólo soporta 4 GB de memoria RAM (DDR2 a 400/533/667) y permite utilizar memoria sin ECC.

La placa está concebida para albergar procesadores Pentium Extreme Edition 480 (3,2 GHz) o Intel Pentium D (de 2,8 a 3,2 GHz). Es por ello que incorpora un socket LGA775 y las extensiones EM64T activadas para permitir el uso de los sistemas operativos de 64 bits. Asimismo, la placa está concebida para ofrecer buenas prestaciones en el overclock. De hecho, puede mejorarse el rendimiento del sistema hasta un 30% a través de la BIOS.

Las mejoras también afectan al diseño. Los módulos de RAM, por ejemplo, se encuentran por encima de las dos ranuras PCI-E X16 para las tarjetas gráficas. Además, estas tarjetas están separadas por dos ranuras PCI (la placa dispone de tres en total). Incorpora un conector SLI flexible para sortear las placas que puedan conectarse en medio. Los chips controladores carecen de refrigeración activa, así que la placa genera menos ruido. También incluye un sintonizador de TV y radio con salida Wi-Fi. Asimismo, funciona como punto de acceso de otros ordenadores y permite la rápida transferencia de información entre la red Ethernet (Gigabit LAN) y la inalámbrica sin embudos. Las prestaciones multimedia se completan con un descodificador de audio Realtek ALC882 de 8 canales (7.1) con una calidad de salida de 192 KHz/24 bit.

Otra de las prestaciones destacadas es el soporte para Serial-ATA (SATA). Permite configurar todo tipo de RAID con los discos duros. También es posible conectar los discos duros en caliente (On The Go). En la parte trasera se encuentra un conector SATA que facilita la utilización de discos duros externos para este bus. Sin duda, la placa base P5LD2 Deluxe es una de las mejores que vas a encontrar en el mercado.


EN RESUMEN ★★★★★

Una excelente plataforma para los procesadores Pentium de última generación a un precio razonable.

LO MEJOR: Alta conectividad para redes Ethernet y Wi-Fi. Soporte para SATA, con conector externo y SLI. Sintonizador de TV y radio.

LO PEOR: El mando a distancia.



FABRICANTE: Energy Sistem • PRECIO: 119 € • WEB: www.energysistem.com

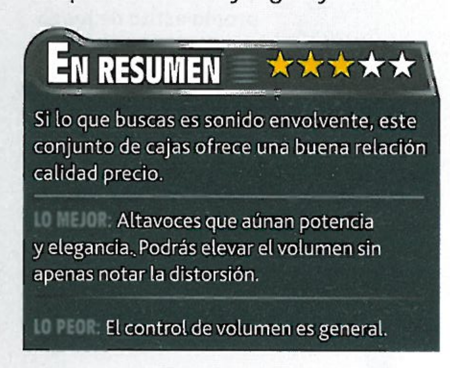
Cinne 3000

Sonido de cine

Cinne 3000 es un elegante sistema 5.1 de 130 W de potencia. Utiliza 30 W para el subwoofer y 20 para cada uno de los cinco satélites restantes. Los altavoces traseros y laterales están ubicados en unas estilizadas columnas y no son desmontables, así que olvídate de ubicarlos en la pared o alrededor de tu monitor.

La calidad del subwoofer está garantizada gracias a su construcción en madera. Un altavoz de gran diámetro está ubicado en el lateral de la caja. De transmitir las vibraciones se encarga una abertura para la descompresión en el frontal. Los bajos suenan contundentes a pesar de que la frecuencia de corte se sitúa en 45 Hz para los bajos y en 20 KHz para los agudos. El efecto se potencia si se enfoca el altavoz hacia una esquina de la pared.

En su frontal se encuentra el botón de encendido. Viene acompañado de un mando a distancia para controlar el volumen de los satélites y del subwoofer. Lamentablemente, no permite un ajuste independiente de los canales laterales, trasero o central. Eso sí, el dispositivo es compatible con Dolby Digital y DTS.


EN RESUMEN ★★★★★

Si lo que buscas es sonido envolvente, este conjunto de cajas ofrece una buena relación calidad precio.

LO MEJOR: Altavoces que aúnan potencia y elegancia. Podrás elevar el volumen sin apenas notar la distorsión.

LO PEOR: El control de volumen es general.

BANDEJA DE ENTRADA



Bienvenidos a la primera **jornada** foral de puertas abiertas **sin piratería**. Lo hemos conseguido: por primera vez desde que inauguramos esta sección, **no ha llegado ni una carta sobre El Tema**. Para celebrarlo, **abordamos** un puñado de **cuestiones** mucho más **interesantes**.

Así no se juega

El otro día, leyendo en la sección de claves el artículo sobre *Guild Wars*, me fijé en que sólo dabais las claves para matar cuantas más criaturas mejor. En mi opinión, eso no fomenta en absoluto el roleo entre jugadores. Es más, incluso escribís (cito textualmente) "sólo debes tener en mente avanzar hacia la victoria a golpes, hechizos y mandobles varios". Yo no tengo *Guild Wars*, pero soy jugador habitual de *Neverwinter Nights*. Juego en un servidor P/P en el que hay bastante roleo y estoy harto de ver entrar a gente nueva a la que intentas enseñar roleando y te dicen que al grano, que dónde hay criaturas para subir de nivel. Y lo peor de todo es que su meta es llegar al nivel máximo no para ayudar, sino todo lo contrario, para incordiar o emigrar a otro servidor a repetir su monótona gesta.
Suelen ser adolescentes sin cultura rolera, sólo interesados en el mata-mata, pero lo cierto es que cada vez abundan más. Por eso me molestó que vuestro artículo reprodujese esa mentalidad y esa forma empobrecedora de entender el rol. No dudo que Salas sea un buen redactor, pero le pediría que plantease sus artículos desde el punto de vista del rol de toda la vida, el basado en representar un personaje y relacionarte con el resto de jugadores.
Sel Selfor (e-mail)

El bueno de Salas intentaba aportar consejos prácticos partiendo de la base de que cada uno tiene su propio estilo de juego y que el quiere rolear ya sabe cómo hacerlo. Sí es cierto que consejos del estilo "aprovecha para relacionarte con el resto de jugadores e ir desarrollando la personalidad de tu personaje" no estarían de más. Vale la pena hacer algo de pedagogía del rol bien jugado.

¿Habrá propina?

Acabo de completar *Star Wars: Republic Commando* y me ha parecido un juego increíble. De hecho, creo que se merece más nota que el 7,5 que le habéis puesto. Sé que no se ha anunciado nada de una posible expansión o una segunda parte, pero me gustaría que me dijeseis si hay una mínima posibilidad de continuación, porque al ver el final tan abierto me quedé de piedra.
Dragomir Krassimirov (e-mail)

El próximo juego con licencia *Star Wars* en la solapa va a ser *Battlefront II*. No hay confirmación oficial de que se esté trabajando en una secuela de *Republic Commando*, pero su razonable éxito y su final abierto hacen pensar que caerá tarde o temprano. En foros de discusión especializados ya se comenta cómo debería ser esa secuela. En general, los jugadores quieren un juego más largo y con mayor variedad de armas.



LA CARTA DEL MES



No nos conocen

Una noche de vigilia, decidí ver qué se cocía en la caja tonta. Acabé tragándome *Crónicas Marcianas*, ya que esa noche prometían un debate en profundidad como la violencia juvenil y racial. Para mi sorpresa, sí que parecía que iban a abordarlo con una cierta seriedad, aunque un colaborador indocumentado se encargó pronto de acabar con la poca fe que me quedaba en el programa.
Según ese tipo, el videojuego *San Andreas*, bien conocido por todos, había superado en recaudación a la multimillonaria superproducción *Titanic*. Y eso a pesar de que "enseña el arte de la violencia y la lucha entre bandas". Concluía con un inquietante "las personas que pasan horas con este juego no saben lo que les puede estar pasando en su cabeza". En fin, lo de siempre, que los jugones somos unos inconscientes y un peligro social. Me pregunto si todos estos iluminados han oído hablar del código PEGI y si se han molestado en comprobar cómo son en realidad los aficionados a los juegos. A lo mejor les sorprendería comprobar que no somos tan fieros y degenerados como nos pintan.
Ke akien le importa (e-mail)

No quieren saber. Lo de los juegos les resbala. Son profesionales de la opinión relámpago, siempre a la caza de falsos escándalos. Hoy hablan de violencia audiovisual y mañana, del empleo de pesticidas en los campos de legumbres del norte de Laponia. Nunca profundizan, no les importa ni uno ni otro tema, saben poquísimo de ambos y no van a tomarse la molestia de informarse un poco a estas alturas. Eso te pasa por no dedicar la madrugada a otros asuntos más serios.





LA IMAGEN

LA CONGA. Jacinto Catalán (e-mail)
Hartos de enfrentarse cada día en los ordenadores de todo el mundo, los protagonistas de *Counter Strike* se desmelenan en una desenfrenada conga. Han cambiado armas por cervezas y gritos de dolor por cánticos de la tierra.

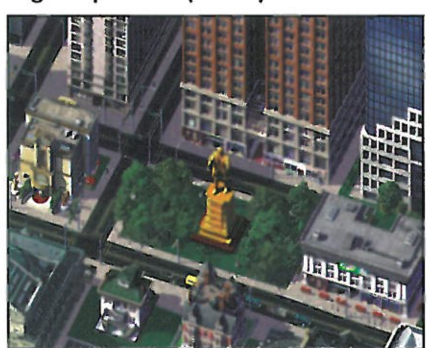
Esto no me gusta

Estudié en una escuela americana entre 1976 a 1985 y siempre me enseñaron que España y Portugal eran el norte de África. Mis compañeritos, todos yanquis, se imaginaban España como un país en pleno desierto. Ahora sé que esa educación que tanto costó a mis padres estaba llena de atavismos e ignorancia. Pero en la página 20 del número 2 de su revista me encuentro con una desafortunada columna de opinión que me ha convencido de dos cosas:
1. Que en España existe una fuerte xenofobia y una aún más grave desinformación sobre otras culturas que lleva a adjetivar despectivamente todo lo adjetivable (sudacas, guiris, pateros, subsaharianos...).
2. Que me volveré a mi país, México, sin muchas ganas de visitar de nuevo a España, un país al que vine a estudiar con toda la ilusión del mundo pero en el que los medios de comunicación y parte de la sociedad me han hecho sentirme incómodo. Yo crecí en un país en el que se habían refugiado muchos españoles, y nunca les despreciamos por ser de fuera ni les tachábamos de gaitas, europeos o gachupines. Eran personas.
A mí no me importaría que confundiesen mi país con Marruecos. Me parece mucho más grave que la riqueza vuelva a la gente estúpida y arrogante.
Héctor Fiedelmann (e-mail)

Leyendo tu carta, da la sensación de que sacas conclusiones muy radicales a partir de un texto de apenas cinco párrafos y que, además, no pretendía ser tomado muy en serio. Puedes creernos, se trataba de una simple broma. Tópica, desafortunada, poco graciosa... Lo que quieras, tú pones los adjetivos, pero nos parece un tanto injusto y desproporcionado que nos atribuyas cosas que no hemos dicho u opiniones que en absoluto tenemos. Por si sirve de algo, Pita, el autor del artículo, pide perdón si se ha pasado de listo y se declara ciudadano del mundo.

Atasco masivo

Tengo el juego *SimCity 4*. Conseguí hacer una ciudad que superaba los 50.000 habitantes y tenía bastantes edificios altos, pero de algún modo, me he quedado en la bancarrota, con una diferencia de unos 2.000 simoleones. ¿Hay alguna forma de solucionar mi problema sin derruir? ¿O aunque sea derruyendo?
Edgar Azpilicueta (e-mail)



En fin, que has conseguido que reviente la gallina de los huevos de oro. Tu margen de maniobra es escaso, no se nos ocurre ninguna manera de salir del atolladero, porque cada situación de juego concreta tiene sus matices y es difícil aplicar soluciones estándar. Hazte a la idea de que toca empezar de nuevo.

Noches de propina

He visto en la página web internacional de *Neverwinter Nights* que va a aparecer una edición Platinum del juego que supongo que debe ser muy similar a la Gold que ya se está distribuyendo aquí en España, pero con una expansión más. ¿Sabéis si va a ser distribuida aquí?
Francisco J. González (e-mail)

Los nombres de reediciones y ediciones especiales o de lujo varían con frecuencia de un país a otro, pero lo que de verdad importa es el contenido, ¿no? El próximo producto *NW* que va a aterrizar en nuestras tiendas es una edición *Deluxe* que incluye el original, las dos expansiones oficiales y material de avance sobre el futuro *Neverwinter Nights 2.* No pinta nada mal.



¿Por dónde se empieza?

Os escribo porque me gustaría aprender a crear videojuegos en un futuro próximo. Mi gran problema es que no sé por dónde empezar, y he pensado tal vez vosotros, que habláis con frecuencia con grandes desarrolladores, podáis darme alguna pista. Una de mis grandes preocupaciones es lo difícil que resulta ganarse la vida trabajando en este sector en España. De momento, sólo tengo 15 años, pero me gustaría empezar a informarme sobre cómo puedo orientar mi futuro profesional.
Pere Serra (e-mail)

Ya lo hemos comentado alguna vez, pero no nos importa repetirlo: algunas universidades españolas, como la barcelonesa Pompeu Fabra, realizan

cursos de postgrado de creación de videojuegos. Pero claro, antes hay que adquirir una formación básica en cualquiera de las áreas del desarrollo a las que quieras dedicarte, ya sea programación, gráficos 3D, elaboración de guiones... Como ves, la creación de juegos abarca un campo muy amplio, debes empezar por decidir a qué sector específico te gustaría dedicarte.

Dilemas de un creador

Estoy intentando crear un mapa de campaña de *Neverwinter Nights* basado en *DragonLance* y no sé cómo. Sí tengo claro lo de enemigos, armas y armaduras, pero no sé cómo hacer que las puertas se creen y me hagan pasar a otro escenario.
Rodrigo Botana (e-mail)

Lo mejor que podemos hacer por ti es darte una serie de direcciones útiles para que vayas intentándolo. Por ejemplo, en la web oficial del juego hay muchísima información sobre el funcionamiento del Aurora Neverwinter Toolset. Echa un vistazo a http://nwn.bioware.com/about/faq4.html?chl=es&. Algunos foros españoles también pueden ser de ayuda. Prueba con éstos: www.clandlan.net/foros/index.php?showforum=23 y www.nwnspain.com/foros/176. Ya verás que lo de crear puertas es relativamente sencillo. O al menos eso opina Cid, que, según nos cuenta, fue capaz de crear una versión gótica de la puerta de Alcalá sin apenas esfuerzo.

¿Algo similar?

El otro día, estaba jugando a un juego de PS2 llamado *Shadow of Rome* y el caso es que me entusiasmé con él. Es tal y como me gustan los juegos. Por ello, querría saber qué otros juegos similares hay para PC, en tercera persona, con muchas armas y combates simples pero no estúpidos.
Guillermo Barco (e-mail)

Lo más similar que podemos recomendarte (si hemos entendido bien cuáles son tus preferencias) es *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey*, un juego que no está nada mal en su versión PC. Vamos, a nosotros nos gusta bastante más que *Shadow of Rome*.

EL CONTRAPUNTO

Decepción con mallas

Soy aficionado a los juegos de superhéroes (debido a mi pasión casi infantil por los cómics) y entiendo que *City of Heroes* haya sido rebajado de precio al poco de ponerse en circulación. He tenido ocasión de jugar una semana de prueba, y creo que no le dediqué más de tres horas. Me ha desilusionado mucho, ya que me parece tedioso, carente de tema (no es más que repartir golpes a asaltadores que encuentras cada dos pasos), sin música ni efectos sonoros, sin ritmo y con unas misiones que acaban reduciéndose a la mencionada tarea de golpear facinerosos. Así las cosas, entiendo que no sea muy recomendable gastar la tarifa mensual del juego online, que, por cierto, es muy cara. Para mí tiene más encanto *Freedom Force*, aunque reconozco que no es comparable por no ser un juego online.
Ignacio Fernández (e-mail)

Es cierto que al juego le falta algo de contenido, pero, como también decíamos en el análisis, es original, tiene un buen acabado técnico y es muy estable. No se puede comparar con *World of Warcraft*, pero es bastante mejor que otros productos por los que también hay que pagar cuota mensual.

Todo vale

Vale que es un poco molesto que los juegos sólo sean noticia por razones negativas, pero a veces resulta divertido leer sobre los enormes pollos que se montan. El último me encanta: resulta que es posible desbloquear una serie de escenas de desnudo integral y sexo explícito en la versión americana de *GTA: San Andreas*. Ahora, una comisión federal norteamericana (¡palabras mayores!) está investigando si esas escenas están ahí por error o son una treta de Rockstar para incluir pornografía en su juego de forma encubierta, evitando que le asignen la etiqueta "sólo para adultos", que es casi una sentencia de muerte a nivel de ventas en Estados Unidos. Mi opinión está clara: Rockstar ha jugado con fuego, tratando de burlar los límites legales. Ni siquiera creo que vaya a perjudicarles mucho la polémica: el juego ya ha vendido lo suyo y algo de polémica no le vendrá nada mal a futuras producciones de la compañía, ya que reforzarán su imagen de creadores de juegos poco convencionales, valientes y de línea adulta.
Óscar Hernando (e-mail)

No está mal tu análisis en clave maquiavélica (por algo dicen aquello de "piensa mal y acertarás"). Pero olvidas un par de datos de cierta importancia: a) A Rockstar puede caerle una sanción comercial millonaria, la Comisión Federal de Comercio de Estados Unidos no se anda con chiquitas, y b) Haber burlado la ley supone un procedente que puede causarles problemas para exportar sus juegos a Estados Unidos. Como ves, arriesgan demasiado con esta maniobra, así que no descartamos del todo que la inclusión de esas escenas sea el chapucero error de cuatro programadores que se quisieron pasar de listos.



¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?













Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐

Nombre y apellidos ____________________

____

Dirección ____________________

____

Población ____________________

C.P. __________ Provincia ____________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ____________________

e-mail ____________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

A TODA MÁQUINA

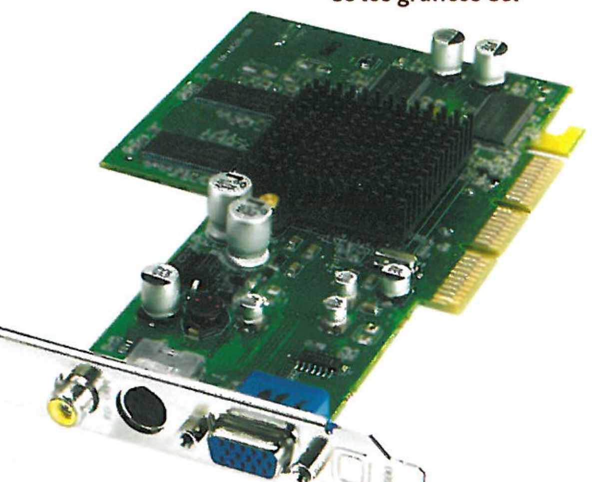
Archivos imborrables, fuentes de alimentación que no dan para más, juegos que se ralentizan… **Un sinfín de problemas** a los que vamos a dar solución este mes. Como siempre previa consulta del **libro gordo del buen informático**.



Tarjeta y BIN rebeldes

Os escribo porque hace unos días adquirí *Battlefield 2* y no me funciona a causa de la tarjeta gráfica. Mi ordenador es un P4 a 2,8 GHz, con 512 de memoria RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9200 de 128 MB. Mi tarjeta no salía en la lista de requisitos, pero un amigo tiene una nVidia "no sé el modelo" que también es de 128 MB (tampoco sale en la lista de requisitos) y en cambio a él sí que le funciona. ¿Hay alguna posibilidad de que *Battlefield 2* funcione en mi PC? También quería preguntaros otro problema: éste es muy sencillo de explicar. Tengo un archivo con la extensión bin en mi PC que ocupa 700 MB y no puedo borrar. El mensaje de error dice que el archivo está protegido por el sistema.
David Perramon (e-mail)

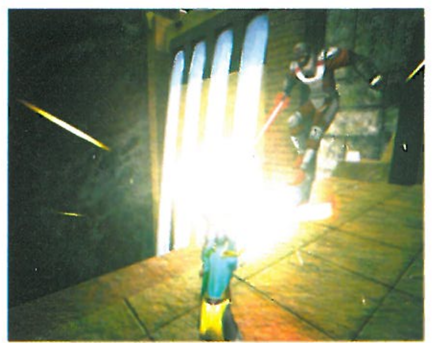
Curiosamente el juego no es compatible con las tarjetas 9200, pero sí con alguna versión anterior, como la 8500. El juego deja claro que la tarjeta debe ser compatible con la versión 1.4 de Píxel Shader. Los fabricantes de tarjetas gráficas a menudo sacan modelos de gama baja con prestaciones inferiores a las de las tarjetas de gama alta de la generación anterior. Para poder jugar a *Battlefield 2* prueba a desactivar las opciones avanzadas de los gráficos del juego. La imagen tendrá peor calidad, pero es posible que acabes jugando. Sobre el archivo con extensión .bin, arranca el ordenador en modo a prueba de fallos (pulsa F8 durante el arranque), y elimínalo desde este modo. Algunos archivos no pueden eliminarse cuando las aplicaciones los mantienen activos o, como en el caso de programas como Norton, los protegen por considerarlos una pieza clave del sistema.



D.E.P.

Llevo una semana sin poder usar mi ordenador. Es un sufrimiento terrible, y más cuando se me estropeó en medio de una Party-Lan particular.
El problema surgió cuando después de estar un rato jugando a *Half-life* decidí pasar a *Jedi Academy*. De pronto el ordenador se reinició solo como muchas veces me había pasado anteriormente, pero esta vez el monitor no recibía ninguna señal. Después de cerciorarme de que el monitor funcionaba correctamente en otro ordenador, comprobé que realmente era mi CPU. ¿Qué le ha pasado a mi "generadora de gráficos" o a mi PC?
Marcos E. González (e-mail)

Las tarjetas gráficas pueden estropearse por un calentamiento excesivo ya sea por culpa del overclock o porque el sistema de refrigeración falle. Antes de cambiarla, comprueba que el monitor y la tarjeta estén bien conectados entre sí y con la placa base. Cuando pongas en marcha el equipo, verifica que el arranque es correcto y que el ordenador lea el disco duro para arrancar el sistema. Una última comprobación antes de aceptar la dimisión definitiva de tu tarjeta sería probarla en otro equipo.



Poca potencia

Tengo dos problemas con los juegos. Cuando llevo un rato jugando, el sonido se distorsiona y tengo que reiniciar el juego para solucionarlo. No puedo jugar a más de 800 x 600 de resolución y tengo que bajar la calidad de los efectos a media-baja, ya que si no, los juegos se ralentizan constantemente e incluso el PC se me queda medio bloqueado por unos segundos en puntos específicos de los juegos (normalmente en los mismos puntos).
Mi equipo es un AMD XP a 2,8 GHz con 512 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica XFX 6600 GT 128 MB AGP. La fuente de alimentación es de 200 W. He leído en foros de Internet que para mi gráfica se requiere al menos una fuente de 450 W reales. ¿Es esto cierto? Soy consciente de que no tengo mucha memoria, pero los juegos con las recomendaciones de 512 MB de memoria también se ralentizan. ¿Podéis ayudarme?
Enrique (e-mail)

En estos casos, más que fiarte de los bienintencionados foros lo mejor es recurrir a los manuales de la tarjeta, que son los que más saben. El mínimo recomendado por el fabricante es

de 300 W y 480 o más si se quiere practicar el overclock. Así que probablemente ésta sea la causa por la que el ordenador funciona mal, principalmente en los juegos. Otras de las razones por las que los juegos se ralentizan son las aplicaciones que se ejecutan en segundo plano. Suelen ocupar parte de la memoria RAM dejando menos recursos libres. A menudo basta con cerrar aplicaciones como los antivirus o programas de mensajería instantánea para mejorar el rendimiento.

BINK Video

Primero enhorabuena por la nueva andadura de la revista. Yo también soy de los que la compran en parte por mantener vivo mi Pentium III.
El problema que se me presenta es con dos juegos en los que cumplo los requisitos mínimos por los pelos (son del año pasado). Los juegos son *Hitman: Contracts* y *X2: La amenaza*. Ambos traen como secuencias intermedias de vídeos archivos de tipo .bik. Durante la acción o desarrollo del juego parece que van bien (con todo al mínimo, claro) pero ambos suelen bloquearse de manera aleatoria cuando el ordenador trata de reproducir alguna de las secuencias de vídeo. Unas veces las pasa y otras se bloquea. He quitado el antialiasing, el postfiltering, etc. Ya digo, los pongo al mínimo de requisitos y la gráfica todo orientado al rendimiento y no a la calidad de imagen. El equipo es un PIII a 1 Ghz, 615 de RAM no DDR, WindosME y gráfica GeForce MX4000. Todo actualizado, incluido placa, hasta la última versión.
¿Existe algún parche o códec para solventar los problemas con este tipo de archivos?
Manuel Luis González (e-mail)

Gracias por facilitarnos el remedio con tanta información. Lo más probable es que tu sistema no tenga instalada la librería (dll) adecuada para reproducir los vídeos de estos juegos. El archivo en cuestión es el binkw32.dll. Comprueba que este archivo se encuentra en la carpeta System de Windows. Si no es así, puedes descargarlo de Internet (www.dll-files.com) y copiarlo en dicha carpeta. Esta operación solucionará el problema con estos vídeos.

Dos sistemas operativos

Soy un gran aficionado a los juegos para ordenador. Pero desde la llegada de Windows XP algunos de mis antiguos juegos no funcionan. Otros lo hacen gracias al sistema de compatibilidad con versiones anteriores de Windows que ofrece XP, pero algunos ni con esas. ¿Qué puedo hacer para solucionar este problema?
Pedro Sánchez (e-mail)

Cierto que el sistema de compatibilidad no siempre funciona correctamente. Así que la mejor solución es instalar también un sistema operativo anterior. Por suerte, Windows XP permite escoger el sistema con el que se quiere arrancar. Para ello necesitas dos discos duros o crear una partición en un solo disco. Puedes utilizar las utilidades de Windows XP para ello. Formatea una de las particiones en FAT32 y la otra en NTFS. Las versiones anteriores a Windows XP no soportan este último formato de archivos. Una vez hecho esto, procede a instalar Windows 98 o Me en la partición FAT32. De hecho, el sistema de arranque sólo te reconocerá esta partición. Después, procede a la instalación de Windows XP. Cada vez que enciendas el ordenador, aparecerá un menú para que escojas el sistema operativo con el que quieres arrancar.

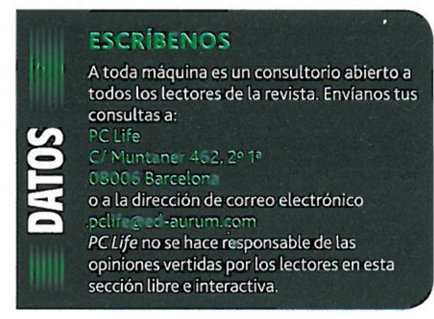


Antiarrugas

Quería pediros a ver si me podéis ayudar con un problemilla técnico que tengo con un juego. Se trata de *Gothic II*. Veréis, el problema es el siguiente: la instalación me va perfecta, pero a la hora de jugar no puedo. Me sale una ventana de no sé qué error de archivo virtual que no se encuentra o no sé qué y enseguida se me pone la pantalla en negro. Sólo puedo ver el puntero del ratón y nada mas, no puedo cerrar el programa ni dándole a la tecla de Windows, ya que como ya he dicho se pone todo en negro y no hay más remedio que darle botonazo. Mmmmmmm... qué más, ¡ah, sí! los datos de mi PC son: Pentium 4 3 GHz, 1 GB de memoria RAM, Windows XP SP2 y una tarjeta gráfica nVidia GeForce FX 5200 128 MB (controladores 71.89).
Espero que valga la explicación y que me podáis ayudar, ya que me compré este juego con ganas de jugarlo y no de mosquearme.
José Luis Vich. Palma de Mallorca

Por mucho que estemos a la última, lápiz y papel nunca deben faltar en tu escritorio. Cuando aparece un mensaje de error por la falta de un archivo, lo mejor es tomar nota para poder identificar el error. Así es más fácil determinar si el problema son los controladores de la tarjeta gráfica, de DirectX 9 o del propio juego. A bote pronto es difícil solventar el problema, aunque podría tratarse del "antialiasing" (eliminación de los bordes más resaltados en gráficos o vídeo). Desactiva esta opción en los parámetros avanzados de la tarjeta gráfica antes de empezar a jugar y... suerte.




DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
➤ BLOODRAYNE

DEMOS:
➤ FIFA 06
➤ STARSHIP TROOPERS
➤ ROME TOTAL WAR: THE BARBARIAN INVASION
➤ VIETCONG 2 (Multijugador)
➤ BLITZKRIEG II
➤ DRAGONSHARD
➤ BET ON SOLDIER
➤ GT LEGENDS
➤ FAHRENHEIT
➤ TRACKMANIA SUNRISE
➤ MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
➤ WORMS 4: MAYHEM (Multijugador)
➤ HEROES OF THE PACIFIC
➤ CODENAME PANZERS: PHASE TWO
➤ CODENAME PANZERS: PHASE TWO (Multijugador)
➤ PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES
➤ SQUAD ASSAULT: FRENTE OESTE
➤ RED ACE SQUADRON PRO
➤ SCOOTER WAR3Z
➤ NHL 06
➤ GLACIER
➤ PARIAH

PARCHES:
➤ ACT OF WAR: DIRECT ACTION Parche 4
➤ DOOM 3 v.1.3
➤ GTR v.1.4
➤ ESDLA: BATALLA POR LA TIERRA MEDIA v.1.01
➤ CODENAME: PANZERS PHASE 1 para WIN64
➤ S.C.A.R. v.1.1
➤ LOS SIMS 2 v.1.0.0.999
➤ BLOODRAYNE

EXTRAS:
➤ ROME TOTAL REALISM MOD para Rome Total War
➤ UT2004 TROOPERS: DAWN OF DESTINY MOD para Unreal 2004
➤ THE TALES OF RAVIGANION v.3.22 MOD para Warcraft III
➤ ZY-EL MOD para Diablo 2 v.1.09d
➤ VÍDEOS

UTILIDADES:
➤ NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
➤ NVIDIA FORCEWARE 78.01 (WIN XP 2K)
➤ DIRECTX 9C
➤ QUICKTIME V. 6.5.2
➤ ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

DEMOS

FIFA 06

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts

Electronic Arts no falta a su cita anual con el fútbol. La nueva entrega de la saga promete un sistema de control innovador y mayor profundidad a la hora de elaborar jugadas. En esta demo podrás jugar un partido con algunos de los siguientes contendientes: F.C. Barcelona, Bayern de Munich, Manchester United, PSG o AC Milan. Galácticos abstenerse.



STARSHIP TROOPERS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Strangelite
EDITOR: Empire Interactive

La lucha contra los arácnidos extraplanetarios se recrudece. En esta espectacular demo podrás disfrutar de la tercera misión del juego. Tu objetivo es repeler el ataque a un puesto avanzado. Una vez rechazada la ofensiva, tendrás que recuperar varios objetos de una nave abatida. Recuerda que no tienes munición ilimitada y ándate con ojo, porque las arañas acechan.

TRACKMANIA SUNRISE

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Nadeo
EDITOR: Nobilis Ibérica

Coches al más puro estilo *Hot Wheels* corriendo por descabellados circuitos. De esto va el juego. En la demo podrás acceder a un par de circuitos del modo campaña. Una vez que los superes, la oferta aumenta con otras modalidades. También podrás probar el apartado multijugador y el editor de circuitos limitado.

DRAGONSHARD

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Liquid Entertainment
EDITOR: Atari

La estrategia en tiempo real invade el mundo místico de Eberron, hasta ahora patrimonio exclusivo de *Dungeons & Dragons*. Eso sí, cuenta con su correspondiente dosis de rol. Podrás alternar entre dos escenarios, el real y el inframundo. En este segundo es donde es posible desarrollar las habilidades del personaje principal.

ROME TOTAL WAR: THE BARBARIAN INVASION

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Atari

En esta demo podrás jugar dos batallas históricas y un completo tutorial para echar un tiento a la expansión para *Rome: Total War*. Recuerda que la victoria pasa por distribuir tu ejército correctamente y manejarlo con orden. Si no estás demasiado familiarizado con la saga, te recomendamos que reduzcas la velocidad del juego.

BLITZKRIEG II

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini

Si lo tuyo es la estrategia en tiempo real ambientada en la Segunda Guerra Mundial, no te pierdas esta secuela. La demo te permitirá llevar a cabo una misión de cada uno de los contendientes del juego: alemanes, americanos y rusos. Entre las novedades destaca que podrás recibir refuerzos a través de carretera, líneas férreas o aeropuertos.

GLACIER

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6 Game Studios
EDITOR: Por determinar

Prepárate para conducir por glaciares llenos de trampas en este juego de carreras totalmente arcade. Podrás recoger ítems para potenciar tu vehículo y dejar regalitos a tus adversarios. Los circuitos son estrechos y están llenos de obstáculos. Ojo porque los vehículos son destructibles. Así que controla los daños si quieres acabar la carrera.

FAHRENHEIT

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Quantic Dream
EDITOR: Atari

Manhattan anda convulsionado por una serie de asesinatos de los que tu personaje parece ser el causante. Claro que también manejas a una policía. En esta demo podrás jugar a la secuencia introductoria del juego, en la que deberás escapar después de cometer un crimen. Además podrás ver distintos vídeos del juego.

MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Climax
EDITOR: THQ

Emula a los grandes de la motocicleta con la demo de este juego. En ella podrás llevar a cabo una carrera con cada una de las modalidades que ofrece el título de Climax: MotoGP y Xtreme. La primera transcurre en Lemans, mientras que la segunda lo hace en la ciudad de Tokio. También podrás configurar las condiciones climatológicas.

BET ON SOLDIER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Kylotonn
EDITOR: Nobilis Ibérica

El planeta está regentado por dos federaciones que manejan la guerra como si se tratara de un negocio más. En la demo podrás encarnar a uno de los mercenarios de estas corporaciones en dos misiones del juego. De entrada, deberás escoger un personaje y equiparlo para poder afrontar la contienda con éxito. No estarás solo: un colega te acompañará en las misiones.

GT LEGENDS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Simbin
EDITOR: Atari

Simbin vuelve a la carga con un juego de carreras protagonizado por coches clásicos. En la demo dispondrás de tres vehículos y de un circuito, ubicado en Dijon (como la mostaza), con dos trazados distintos. Podrás seleccionar el nivel de dificultad para hacer la carrera más llevadera y configurar el coche para que sea más competitivo.

WORMS 4: MAYHEM (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Team 17
EDITOR: Codemasters

Versión multijugador de este arrastrado juego de gusanos conflictivos. Con esta demo podrás entablar combates con hasta cuatro de tus colegas a través de Internet o en red local. Tendrás a tu disposición un amplio arsenal de armas con las que defenestrar y humillar a tus contrincantes.

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: StormRegion
EDITOR: FX Interactive

En la demo podrás participar en una misión. Se trata de recuperar un poblado en manos de los italianos y los alemanes. Una vez lo consigas, tendrás que hacerte con el control de la estación de ferrocarril. Dispondrás de apoyo aéreo, pero antes de solicitarlo ocúpate de las defensas antiaéreas.

CODENAME PANZERS: PHASE TWO (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: StormRegion
EDITOR: FX Interactive

En esta versión multijugador podrás acceder a un escenario para seis jugadores. Si no tienes contra quien jugar, puedes dejar a los rivales en manos del ordenador. Antes de empezar la partida deberás configurar tu ejército con los puntos que se te asignan. Una vez en el escenario, encontrarás zonas en las que atrincherarte.

HEROES OF THE PACIFIC

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: IR Gurus Interactive
EDITOR: Codemasters

Pearl Harbor supuso el comienzo de las hostilidades entre japoneses y estadounidenses. Esta demo te pondrá en la piel de los pilotos norteamericanos que lucharon en el frente del Pacífico. Tendrás tres aviones disponibles y otras tantas misiones. También podrás optar por un modo de pilotaje arcade o más cercano a la simulación.

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Kuju Entertainment
EDITOR: Atari

Este título presenta una estética muy de cómic y mezcla la acción táctica y la aventura. Eres un aviador y tu bombardero ha sido abatido. Gracias a tu paracaídas has aterrizado en mitad de la guerra. Tu objetivo: salvar el pellejo. En esta demo podrás jugar al tutorial y a una misión reducida del juego.

SQUAD ASSAULT: FRENTE OESTE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Freedom Games
EDITOR: Proein

Si te van las estrategias sesudas, no dudes en probar esta demo. El juego está ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Deberás mostrar tu habilidad en tres escenarios que te permitirán llevar a cabo una misión de asalto con infantería, otra con blindados y una tercera en la que debes repeler tanques enemigos.

VIETCONG 2 (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pterodon
EDITOR: Take Two

En esta versión multijugador podrás jugar con los americanos, los vietnamitas o entrar en modo espectador. En el esceario se hallan dispersas todo tipo de armas. Así podrás probar su efectividad y los daños colaterales que producen. Para jugar necesitarás tener activada tu conexión a Internet.

NHL 06

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts

Vuelve la locura sobre hielo. En esta demo podrás jugar cinco minutos de partido entre los equipos de las ciudades de Toronto y Tampa. No podrás modificar los equipos, pero sí acceder a distintas indumentarias. Recuerda que éste es un deporte de machotes y que el contacto físico está permitido. Eso sí, siempre de cara. Los gráficos, de alucine.

PARIAH

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Extremes
EDITOR: Virgin Play

Nueva demo de este juego de acción futurista en la que encontrarás un escenario adicional respecto a la anterior demo publicada. aparte de las localizaciones, el atractivo está básicamente en comprobar la eficacia de algunas de las armas repartidas tanto por el exterior como por el complejo. Estarás solo ante el peligro, así que no dudes en hacer del escenario tu aliado.

RED ACE SQUADRON PRO

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Small Rockets
EDITOR: Small Rockets

Abre boca antes de la inminente aparición de la segunda parte de *Master of the Skies: The Red Ace*. Esta demo incluye tres misiones de entrenamiento. Si en la primera deberás aprender a derribar aviones enemigos, en la segunda tendrás que bombardear fábricas. La tercera es un compendio de las dos anteriores.

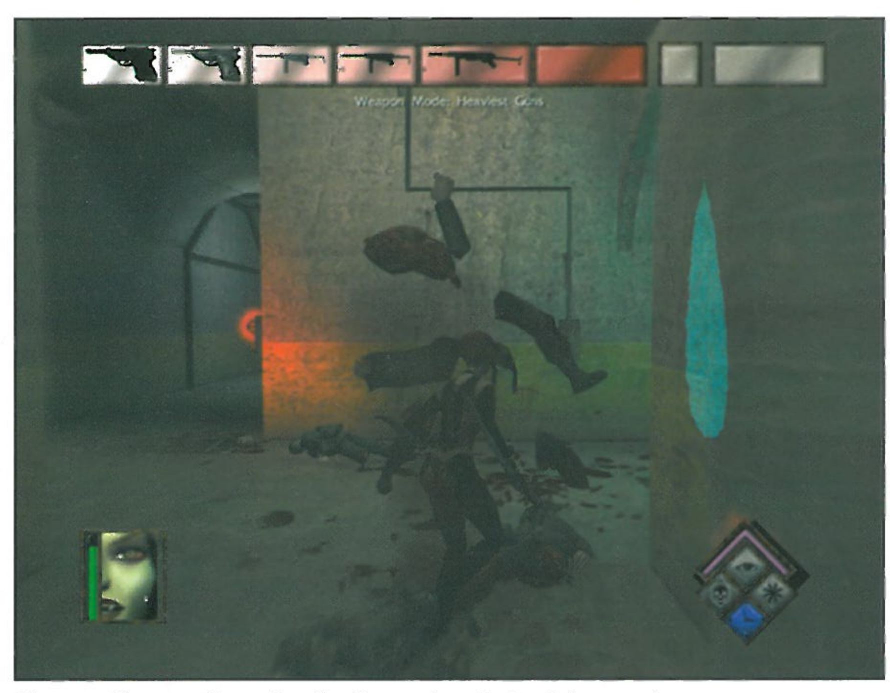
SCOOTER WAR3Z

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6 Game Studios
EDITOR: Por determinar

¿Carreras urbanas a lomos de una scooter? Suena bien. En esta demo podrás pilotar cuatro motos distintas en un trazado urbano. Debes tener en cuenta las marrullerías de tus rivales y el hecho de que compites en plena vía pública, así que cuidado con los ciudadanos motorizados.

JUEGO COMPLETO

BLOODRAYNE



El gore está asegurado gracias a los desmembramientos de los enemigos.

Ponte en situación. Estás en el llamado período de entreguerras y encarnas a la señorita BloodRayne, agente especial. Para empezar, su padre no es como el tuyo ni como el mío. Es vampiro. Y nuestra amiga ha heredado un buen puñado de habilidades que aprovecha para intentar erradicar del mundo cualquier amenaza sobrenatural malintencionada. *BloodRayne* incluye tres vastos mundos: Lousiana, Argentina y Alemania. Lousiana es el punto de partida para un juego que combina acción a raudales. Y de la buena. Rápida, ágil y repletita de sangre.



La agente BloodRayne es mitad vampira y no lo puede ocultar.



En *BloodRayne* tendrás que detener a las fuerzas de la oscuridad.

Una mujer de armas tomar

¿Pero qué sería de un juego de acción sin las armas correspondientes? Aquí tendrás un arsenal para acabar de ponerte los dientes largos. Claro que la señorita BloodRayne se guarda un par de hojas retráctiles en la manga. De hecho, podrás cortar en pedacitos a tus enemigos de catorce maneras diferentes. Para echarse a temblar.

Aunque los vampiros tienen un ligero problemita. Necesitan alimentarse. En caso de no hacerlo, tu vitalidad se resentirá. ¿Y cómo se combate algo así? Fácil, atacando a los pobres diablos que se crucen en tu camino y bebiendo su sangre. Recuerda que puedes usar la Visión de Aura para saber cuál de tus enemigos te proporcionará mayor energía.

En definitiva, *BloodRayne* te ofrece una partida rápida, muy violenta y repleta de diferentes posibilidades de combate. Todo ello aderezado con un sistema de control de sencillísimo manejo y un personaje lo suficientemente carismático como para querer seguir manejándolo hasta llegar al final. ¿Te lo vas a perder?

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Terminal Reality
REQUISITOS: PIII 733 MHz, 128 MB de RAM, 2 GB libres en el disco duro, tarjeta gráfica de 64 MB.
INSTALACIÓN: Setup.exe

CONTROLES

ADELANTE: W • **ATRÁS:** S • **IZQUIERDA:** A
DERECHA: D • **CAMINAR / CORRER:** Mayús. izda.
CONTROL DE CÁMARA: Ratón
ATAQUE CON ESPADA / REALIZAR ACCIONES: Botón izdo. ratón / Enter
ATAQUE CON ARMA / LANZAR GRANADA: Botón dcho. ratón / Supr.
ARMA SIGUIENTE: R / Rueda ratón adelante
ARMA ANTERIOR: F / Rueda ratón atrás
SALTAR: Espacio • **ARPÓN/MORDER:** E + Espacio
GIRO 180º: Alt izda. • **CÓLERA SANGRIENTA:** Bloq. Mayús.
VISIÓN NORMAL: 1 • **PERCEPCIÓN AUMENTADA:** 2
VISIÓN DEL AURA: 3 • **VISTA PENETRANTE:** 4
OBJETIVOS / LISTA DE OBJETIVOS: F1
GUARDAR PARTIDA: F2 • **CARGAR PARTIDA:** F3
PANTALLA DE CONTROLES: F4 • **GUARDADO RÁPIDO:** F5
AUDIO / VÍDEO: F6 • **PAUSA / MENÚ DE OPCIONES:** Esc

Los códigos

Si no quieres que la señorita BloodRayne las pase canutas en su lucha contra el siniestro Jurgen Wolf, ahí van unos cuantos trucos para echarle una mano. Para desbloquearlos sólo tienes que pulsar **Esc** durante el juego y, en el menú de opciones, seleccionar **Cheats**. Pulsa **Enter**, introduce cualquiera de estos códigos y vuelve a pulsar **Enter**.

LAMEYANKEEDONTFEED
Regenerar la vida
ANGRYXXXINSANEHOOKER
Cólera sangrienta al máximo
DONTFARTONOSCAR
Congelar a los enemigos
SHOWMEMYWEAPONS
Mostrar las armas
TRIASSASSINDONTDIE
Activar el modo dios
JUGGYDANCESQUAD
Activar el modo malabares
INSANEGIBSMODEGOOD
Activar el modo gore



VIDEOJUEGOS
envía PLAY24 un espacio y codigo de tu juego al 7494
SI DUDAS > JUEGOS@MOVILMUNDO.COM
1566
Real Football 2005
1654
1418
1301
BUSCAJUEGOS
ENVIA PLAY24 + espacio+ CATEGORÍA deseada al 7494
1836 SOPORIS
1180 TRIVIAL PURSUIT MOBILE EDITION
1563 SOLITAIRE
1555 PAMELA ANDERSON
1410 TRACACOCOS
1523 BLOCKS 2
1011 SIBERIAN STRIKE
1833 ADIDAS ALL STAR FOOTBALL
1562 PORT ROYALE 2
1418 NEW YORK NIGHTS
1287 DIAMOND GIOVANNI
1860 EL REINO DE LOS CIELOS
1321 ASPHALT URBAN GT
1651 ACB
1090 REAL FOOTBALL 2004
1272 BLOCKS
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
FOTO FONDOS
para descargar envia WAP31 un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7808
43131
45098
42745
42752
te quiero mucho
42780
43113
43114
NUEVOS
¡Qué pasa neeeeng!
¿Cómo quieres al Neng?
código formato
43129 animado
43130 en foto
TOP
37132
39252
41084
42655
36083
36155
35427
36215
36256
36264
36326
36329
36455
36525
36981
42705
39255
39728
42743
TU MÓVIL A TU IMAGEN
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 AL 7808
SUPER HEROES MARVEL
45116
45117
45124
45125
45126
45127
45130
45134
45136
45138
45139
45187
45192
45193
45191
45196
45200
45160
MARVEL, Marvel Heroes and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright 2005 Marvel Characters Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.
POLITONOS
envía TONOS68 (espacio) código poli al 7494
ESCÚCHALOS ANTES DE BAJÁRTELOS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aqui envia TONOS68 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
84064 Darth Vader M imperial
84937 Kill Bill - Silbido
83731 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
83738 Metal Gear Solid
83658 Star Wars
83737 Dragon Ball Z
84446 Cara al sol
84233 La historia interminble
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
80074 El equipo A
80044 Rocky
84759 Gladiator
85628 Culo
80336 MacGyver
80017 Mision Imposible
83708 Resident Evil
83750 Super Mario Brothers
82935 Noches de bohemia
MANGA
84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aoris
84316 Suteki da ne
84319 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84325 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
NUEVOS
85378 El neng
85379 Lo que tu quieras soy
85380 La guerra
85381 Long time coming
85382 1m2
85415 A la hora de amor
85416 Pokito a poko
85421 Punto y aparte
85341 Incomplete
85352 Speed of sound
85414 Quiero sentir tu cuerpo
85412 Pegate
85413 Cruzando mirada
85411 Mujer
85410 guess who´s back
85409 Pa'l bailoteo
85408 La bazooka
85407 Fiesta
85406 Para mi barrio
85405 Rompe cintura
85404 Ya no me llamas
85403 Dejate notar (Mad perreo)
85402 Sueltate
85401 Casa bichotes
85400 La hebilla
85399 Gasolina Radio dy bikes
85398 Suenan los banchis
85397 Duro
85396 Mataron un inocente
85395 Bailen
85394 Toma toma
85393 Let me love you
85345 What you're made of
85346 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85353 From Paris to Berlin
85354 Jesus of suburbia
85356 Daughters
85357 Real to me
85358 Open your eyes
VIDEOJUEGOS
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City
83693 Bombjack
83698 Boulder dash
83779 Final Fantasy 3
83760 Space Harrier
83769 Final Fantasy 1
Atención al cliente (10-17h) 902 01 01 27
todo lo que buscas para tu movil
top tonovoces
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
77258 Coge el puto telefono cabron!
77158 Darth Vader Star Wars
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77256 Uuu que es eto? nuevo gitano
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77253 Soy el puto movil Movil
77650 Cerco policial Gracioso
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77485 Carabirubi El Fari
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas CYoyas
77339 Tienes un mensaje nuevoooooo Divertido
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
77762 Como el lunma no se entera Luisma (Aida)
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77435 Osea te cojo el telefono Superpija
77287 Coge el telefono que esta sonando PantojaPR
77386 Que poderio tengo en el coño Ca Mairena
77116 R2D2 Star Wars
risa Carcajada Hombre riendo
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77450 Coge el telefonooooo Pedro Reyes
pocholo Pocholo Imitación
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
boris Boris Imitación
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaooo Risitas
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77479 Risa bebe Divertido
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77639 Ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
77222 Pedos y eruptos Divertido
SONI BROMAS MP3 TONO VOCES
ENVÍA PF44 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77446 Son tus amigos pa joderte Barragan
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas Luisma
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
papuchi Papuchi Imitación
77636 Es increible que te suene el móvil David Bisbal
77481 Coge ya el móvil! Paleto
77194 Aqui llega torrente Torrente
77452 Po favó coge el telefono Pedro Reyes
77763 El telefono es mi tesoro Gollum
77200 Chinita ven aqui Torrente
77470 Pajaro loco Risa
77422 Te llama una tia cojonudisisima Papuchi
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu Palomino
77122 Hola, hay alguien? Frase
aznar Aznar Imitación
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao El cuñao
77484 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77439 Te estas haciendo una manolilla? Barragan
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
77409 Descuelga el telefono maricon Juanma
77199 Pescao es mu rico Torrente
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butanito
TONOVOCES TU MÓVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIDOS MP3
SONIDOS REALES
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77093 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77092 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
TONOS PERSONALIZADOS CON TU NOMBRE
AMPARO... TE ESTÁN LLAMANDO... AMPARO... VEN A COGERLO...
TU RING
¿te están llamando por tu nombre?
ENVIA TU64 + ESPACIO + LETRA Y NOMBRE AL 7494
EJ: TU64 LETRAAMPARO AL 7494
2223
Motos - 2607
Carreras - 2114
Bebés - 2225
Exótico - 2117
Osos - 2122
Duende travieso - 2120
Bruja - 2116
Flores - 2594
Helados - 2125
GalaxiA - 2121
Perros - 2113
Gatos - 2254
Delfines - 2131
MENUS PARA MOVILES
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVIA TEMA45 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema45 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
MESSENGER PARA MOVILES
ENVIA JAVA62 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡descargártelo y chatea! donde quieras!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS!!! ¡¡¡EN TU MÓVIL!!! TODOS LOS EMOTICONOS!!!